

# CONSOLES

**DOSSIER**  
La fesse  
cachée des  
mangas

*Le dernier*  
**MARIO**  
*et les révélations  
de son créateur*

Tous les  
**MX**  
secrets

SUPPLÉMENT  
GRATUIT  
**LES HITS  
DE NOËL**



MAIS L'ULTRA-64 ARRIVE...

LA  
SATURN  
EST LÀ!



SECRET OF MANA 2

SFC



T 6745 - 44 - 32,00 F





DANGER, DÉFENSE

(Sauf si tu aimes l'obscur,  
les surprises, l'amour, les mystères,  
la magie, les esprits,  
les légendes, les énigmes  
et si tu te crois capable





ONSE D'ENTRER!

aventure, les voyages,  
secrets, les rencontres,  
les combats, les trésors,  
l'exploration, les défis  
de sauver le monde).







Couverture Consoles+ :  
© Nintendo  
Crédit photos machines:  
Beldjoudi Djamilia

Couverture Supplément :  
© Nintendo

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

36 GREAT HOLES (Megadrive 32X)	91
ASTAL (Saturn)	110
CHAOTIX (Megadrive 32X)	72
DIRT RACER (Super Nintendo)	84
ETERNAL CHAMPIONS (Mega CD)	103
FATAL FURY 3 (Neo Geo CD)	96
GEX (3DO)	104
GUNNERS HEAVEN (Playstation)	100
HOVER STRIKE (Jaguar)	86
JAMES POND 3 - OPERATION STARFISH (Game Gear)	78
JUDGE DREDD (Super Nintendo)	88
JUMPING FLASH! (Playstation)	94
MARIO'S PICROSS (Game Boy)	92
OBELIX (Game Boy)	82
PUTTY SQUAD (Super Nintendo)	74
PUZZLE BOBBLE (Neo Geo CD)	102
SHADOW SQUADRON (Megadrive 32X)	79
SIDE POCKET 2 (Saturn)	108
SUPER SIDEKICKS 3 (Neo Geo)	90
SUPER TURRICAN 2 (Super Nintendo)	70
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (Megadrive)	76
THE FLINTSTONES (Super Nintendo)	80

NOUS REMERCIONS  
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION  
• LES MAGASINS: A GAME WORLD,  
ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY,  
NEW TECH CITY, NEW TECH VIDÉO,  
PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE  
SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES  
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS:  
FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

## GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément 32 pages salon de Los Angeles.

## LE JAPON EN DIRECT

Quand Banana San ne sent pas la terre trembler sous ses pas, qu'il parvient à éviter les effluves de gaz dans le métro japonais, il prend le temps de nous parler de Shin Shinobi, de Blue Wolf et de Riglord Saga sur Saturn, mais aussi de Secret of Mana (Super Famicom) et de Philosoma sur Playstation.



Shin Shinobi n'est pas, il faudrait l'interdire. La question ne se pose pas, puisqu'il est déjà là.

## NEWS

De nouveaux accessoires pour la Saturn, des manettes portables de boutons et pourtant en excellente santé, un aperçu de ce qui va sortir sur Playstation, la future 3DO 64 bits... Chaud, chaud!

## PREVIEWS

L'été sera-t-il aussi chaud que l'an passé? L'essentiel des nouveaux jeux pour vous accompagner durant les grandes vacances.

## LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Le film le plus attendu du moment. "La Cité des enfants perdus", qui a fait l'ouverture du festival de Cannes, risque de devenir la nouvelle référence en matière de trucages numériques. Quand on sait que des adaptations sur Playstation et PC CD-Rom sont prévues...

## TIPS

Switch a deux passions dans la vie: la musique techno (ou peut plus!) et les filles (encore, encore!). Quand l'un vient à manquer, il se précipite sur ses consoles et nous livre les meilleurs tips du moment.

## ANIMÉ+ DE FESSE

Si Sega a la tête dans les nuages, le Panda a la raie blanche au milieu des fesses. C'est avec le plus grand sérieux et tout un tas de photos que notre spécialiste ès mangas vous a concocté un dossier spécial sur les animés érotiques japonais. Shocking!



## TESTS

70

Sonic décolle sur la 32X, Batman et Robin font un tour sur la Megadrive, Stallone alias Judge Dredd se paye une partie de plaisir sur Super Nintendo... Il y en aura pour tout le monde et sur toutes les consoles.



*Kombat, le plus Mortal des III. Nouveaux personnages, nouveaux coups, nouveau, quoi.*

## CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM

93

La Playstation confirme son amour pour la 3D mappée, Astal sur Saturn nous en met plein la vue et Fatal Fury 3 fait exploser la Neo Geo CD! A consommer sans aucune modération.

## ARCADE

114

En apprenant la sortie de Mortal Kombat III, Marc s'est rué dans la salle d'arcade la plus proche et nous a rapporté ses meilleures photos. Du grand art (MK III, pas Marc...).

## SPEEDY GONZATEST

117

Quand une souris s'affole pour tester un maximum de tests en un minimum de place, il y a forcément des dégâts dans l'air. Etat des lieux.

## COURRIER

118

Quand un Nano, espèce très rare de Troll, rencontre son Maître et qu'ils s'unissent, cela donne naissance à un Bomboy. Cette petite créature à la moustache rousse dépasse rarement le centimètre mais répond toujours à vos questions.

## KILLER... ZE TOUJOURS

122

Quand Ze va au cinéma pour y voir le dernier Jean-Claude Van Damme dans "Street Fighter", il a certainement beaucoup de choses à raconter, et pas que des jolies!

## SERVICES+

123

Mangana, jolie jeune fille au sourire ravageur et au fusil en fleur, rapporte tout ce qu'il faut savoir sur les jeux et, surtout, où les trouver.

## LES PETITES ANNONCES

128

Jeune homme grosse cartouche cherche jolie console bien roulée pour union sacrée... et plus si compatibilité.



Consoleux, rassurez-vous, les affaires reprennent! S'il ne s'est pas passé grand-chose dans l'univers des jeux vidéo ces derniers mois, le tempo aujourd'hui s'accélère. La Saturn vient de sortir aux USA et elle arrive en France dans quelques semaines; quant à

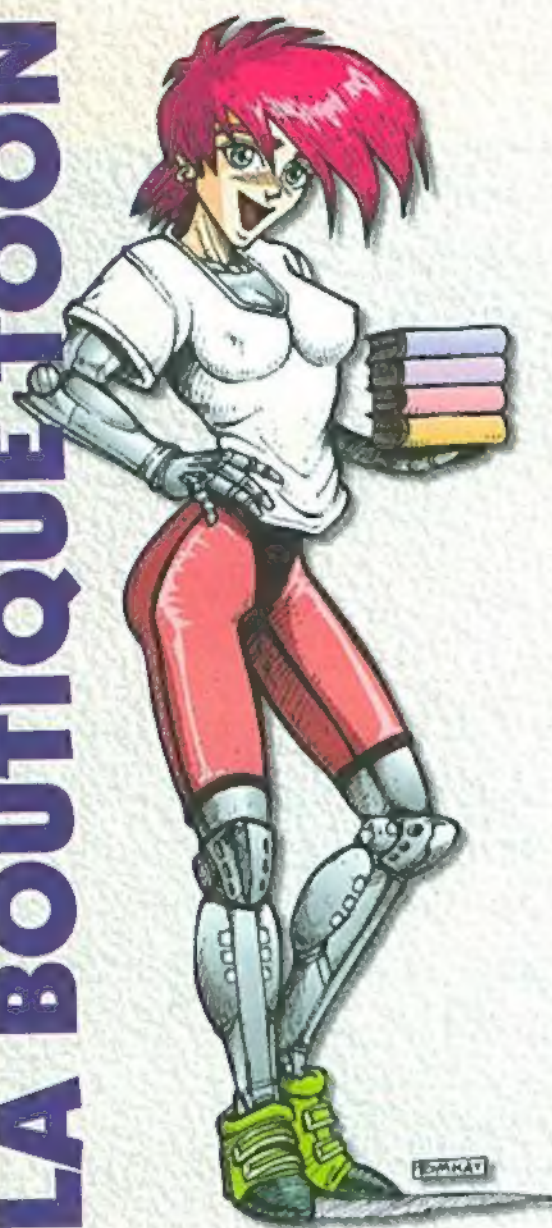
la Playstation, elle sera là d'ici à fin septembre. D'autre part, des tonnes de nouveautés étaient présentées au salon de Los Angeles, que ce soit sur les 16 bits ou sur les nouvelles machines. Je serais vraiment surpris si vous ne trouviez pas votre bonheur parmi la centaine de nouveaux jeux que nous vous présentons dans notre supplément ainsi que dans les pages Japon de Consoles+. La seule déception, c'est le retard de l'Ultra-64 – mais il faut avouer qu'on s'y attendait. En plus de toutes ces nouveautés et des tests du mois, ce numéro regorge de surprises. Marc s'est pris la tête comme un fou avec Mortal Kombat III pour vous livrer tous les coups qui vous permettront d'éclater vos potes dans les salles d'arcade tandis que Spy enquêtait sur le film "La Cité des enfants perdus" ainsi que sur le jeu très prometteur qui en sera tiré. De son côté, le Panda s'est laissé aller à ses bas instincts, ce mois-ci, en faisant une étude très pointue sur le sexe dans les mangas. Il s'est plongé sur son sujet avec tellement d'enthousiasme qu'il m'a fallu censurer les illustrations les plus chaudes... On se calme! Quant à Banana, il a réussi à obtenir un entretien avec le créateur de Mario et est parvenu à lui soutirer des documents inédits. Vous avez donc de quoi rêver en attendant le numéro d'été de Consoles+, dans lequel nous vous réservons quelques surprises.

Alain Huyghues-Lacour

### CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+ c'est terminé! Mais ne désespérez pas: si vous êtes perdu dans un jeu, vous avez toujours la possibilité d'utiliser votre Minitel. En faisant le 3615 code CONSOLESPLUS, vous trouverez certainement la solution à vos problèmes. Ceux qui ne possèdent pas de Minitel peuvent téléphoner au 36 68 00 64, un service vocal les y attend de voix ferme!





# EN JUIN, COMPLÉTEZ VOUS

POURQUOI CES BAISSSES DE PRIX ? Tout simplement parce que ces cassettes font parties de séries, et que le ou les dernier(s) épisode(s) (\*) NDCQSFLP : Oui, je sais, c'est limite comme titre. J'aimerais vous y voir à trouver une rime en «in». Et puis j'ai pas trouvé de proverbe bien ancré dans l'image de solidité, de pérennité quasi séculaire de La Boutique Toon. D'ailleurs mon grand-père vendait du DBZ, sous le Front Populaire. Et ma grand-mère en



147F 129F  
Ranma 1/2 1



167F 149F  
Lodoss 1



137F 129F  
Lodoss 2



137F 129F  
Lodoss 3



127F 109F  
Cyber City 1



127F 109F  
Cyber City 2



167F  
Urotsukidōji 1

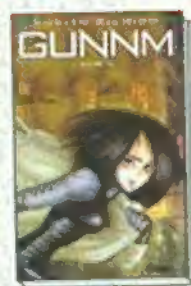
## HOP ! TOUS LES ARTICLES, TOUS LES PRIX



Video Girl Ai 6



Ranma 1/2 6



Gunnm 2



Sailor Moon 2



T-Shirt «Gohan»



T-Shirt «Trunks»



Hero Collection 3 Sa



Hero Collection 3 Sa



Slow Step



Dominion 2 VF



Kaméha 3&4



Crying Freeman



Dominion



Striker



Appli

### CADEAU : un CADEAU !

- Le cadeau cadeau gratuit gratis est une surprise que vous ne connaissez pas, mais ce qui est sûr c'est qu'il -ou elle- est glissé(e) avec chaque commande !
- Offre valable jusqu'au 30 juin 95.

### CADEAU : Points TOON

- Chaque commande vous rapporte des Points Toon (1 par 100F), à échanger contre les articles du catalogue !
- Par exemple, une commande de 327F rapporte 3 Points Toon (un manga gratuit!)

### EXPÉDITION IMMÉDIATE

- Votre commande est expédiée le jour même de sa réception. Elle ne dort pas !
- Commande avant 14h par minitel ou téléphone : expédition dès l'après midi.
- La sortie des articles est parfois repoussée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

### FRAIS DE PORT FIXES

- Frais de port fixes (27F), quel que soit le nombre d'article de votre commande.
- Et la livraison Colissimo (2 jours maximum) coûte seulement 10F de plus !



News japanimation, dialogue en direct, petites annonces, boîtes aux lettres, jeux primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, discographies, fiches techniques de DA's. Entre autres. Vidéos, Mangas, tout y est. Hop.

Le 3615 TOON (édité par Pixef) ne coûte que 1,27 F/mn, soit à peu près 4 Carambar/mn. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Carambar SA. Sortez couverts.

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

Vidéo Akira (VF Secam) 147F  
Mangas Akira (Français) 97F  
Akira 1 «L'autoroute» Akira 2 «Cycle wars»  
Akira 3 «Les chasseurs» Akira 4 «Le réveil»  
Akira 5 «Désespoir» Akira 6 «Chaos» Akira 7  
«Révélation» Akira 8 «Le déluge» Akira 9 «Visions»  
Akira 10 «Revanche» Akira 11 «Chocs»  
Magazine Anime Comic n°3 30F  
Un nouveau magazine.  
Magazine Animeland (Français) 35F  
La référence. Poster ou carte postale offert.  
N°15 N°16 N°17 (autres numéros épuisés)  
Mangas Appleseed (Français) 1 2 3 77F  
Manga Black Magic (Français) 77F  
Vidéo Borgman 2058 (S/F Secam) 147F  
Vidéo Bubblegum Crisis (S/F Secam) 147F  
Manga Crying Freeman (Français) 47F  
Vidéos Cyber City (VF Secam) 1 2 109F  
Vidéos Cyber City (VF Secam) 3 127F  
Manga Dr Slump 1 2 (Français) 37F  
Vidéos DBZ 1 à 7 (Secam VF) 129F  
DBZ 1 Le Film «La légende de Shenron» DBZ 1 «La poursuite de Garlic» DBZ 2 «Le robot des glaces» DBZ 3 «Le combat fratricide» DBZ 4 «La menace de Namek» DBZ 5 «La revanche de Cooler» DBZ 6 «100000 guerriers...» DBZ 7 «L'offensive des cyborgs»  
Vidéos DBZ 8 à 11 (VF Secam) 147F  
DBZ 8 «Broly le super guerrier» DBZ 9 «Mercenaires de l'espace» DBZ 10 «Le père de Son

Goku» DBZ 11 «L'histoire de Trunks»  
Mangas DB 1 à 14 (Français) 37F  
DB 1 «Sangoku» DB 2 «Kamehameha» DB 3 «L'initiation» DB 4 «Le tournoi» DB 5 «L'ultime combat» DB 6 «L'empire du reuban rouge» DB 7 «La menace» DB 8 «Le duel» DB 9 «Sangohan» DB 10 «Le miraculé» DB 11 «Le grand défi» DB 12 «Les forces du mal» DB 13 «L'empire du chaos» DB 14 «Le démon»  
Vidéos Dominion (VF Secam) 1 129F 2 147F  
Manga Dominion (Français) 77F  
Mangas Gunnm (Français) 1 2 40F  
Vidéo Iria (S/F Secam) 137F  
Magazine Kaméha (320p., relié, Français) 47F  
Kaméha 1&2 Kaméha 3&4 Kaméha 5&6  
Vidéo Lodoss 1 (ép. 1-2-3) (S/F Secam) 149F  
Vidéos Lodoss (S/F Secam) 129F  
Lodoss 2 (ép. 4-5) Lodoss 3 (ép. 6-7)  
Vidéo Lodoss 4 (ép. 8-9) (S/F Secam) 137F  
Vidéo Maps (S/F Secam) 1 129F 2 147F  
Mangas Orion (Français) 77F  
Orion 1 Orion 2  
Vidéo Ranma 1/2 (S/F Secam) 1 129F 2 147F  
Mangas Ranma 1/2 (Français) 37F  
Ranma 1 «Sangoku» Ranma 2 «La rose noire»  
Ranma 3 «L'épreuve de force» Ranma 4 «La guerre froide» Ranma 5 «Les félins» Ranma 6 «L'ancêtre»  
Mangas Sailor Moon (Français) 37F  
Sailor Moon 1 Sailor Moon 2 Sailor Moon 3

Vidéo Slow Step (S/F Secam) 147F  
Mangas Street Fighter II (Français) 47F  
St. Fighter 1 St. Fighter 2 S. Fi.  
Manga Striker (Français) 47F  
Vidéo Venus War (VF Secam) 167F  
Vidéo Urotsukidōji (VF Secam) 1 147F  
Urotsukidōji III (VA Pal) 147F  
III.1 III.2 III.3 III.4  
Vidéos Ushio&Tora (S/F Secam) 1  
Mangas Video Girl Ai (Français) 30F  
VGA 1 «Un amour impossible» VGA  
rition VGA 3 «Régénération» VGA  
expérience VGA 5 «Dualité» VGA  
dénouement VGA 7  
Vidéos Yokko (S/F Secam) 1 2 1  
Hero Collection 3 Disponibles en S/F  
DBZ. Précisez à la commande Sailor Moon  
la quantité bien sûr.  
Le sachet de 10 cartes 27F  
Les 5 sachets 127F  
Les 10 sachets 227F  
20 sachets+poster de toutes les c  
T-Shirt blanc 100% coton.  
T-Shirt Motif «Trunks» 87F  
Taille Small Taille Medium Taille  
T-Shirt Motif «Gohan» 87F  
Taille Small Taille Medium Taille  
Sweat gris 50% coton/50% acrylique  
Sweat «Gohan» Taille Unique 127F



DBZ 8



DBZ 9



DBZ 10



DBZ 11



Iria 1



Borgman 2058



Urotsukidōji



## COBRA, KEN, MACROSS

COBRA, le grand classique de la science-fiction non censurée. KEN Le film a été tiré de la fameuse série. Le Film est tiré de la première dessin animé ROBOTECH. Cobra (Secam VF) 167F - Macross (Secam VF) 167F - Gunnm 3 (fin juin) Rosso 1 et 2 (fin juin) 57F - (fin juillet) 37F - DBZ jap. 4 Commandez ces produits séparément avant tout le monde. Le encaissé qu'à l'expédition. Couv



# COLLECTIONS (Tagada tsoin tsoin)\*

séries est(sont) sorti(s) (ouf!), au prix normal, n'abusez pas, Mmh ? Il nous est par ailleurs interdit de faire des promotions sur les mangas à cause de la loi Lang. collectif. J'avais bien pensé à «En juin, Chirac à l'Élysée, le bonheur n'est pas loin», ou «En juin, qui sera chèvre? Seguin!» mais d'une part c'aurait pu être mal interprété et d'autre part un proverbe trop attaché à l'actualité aurait nui au Président du Conseil. Cela dit, c'est pas parcequ'on rigole qu'on n'est pas sérieux. On envoie les colis, nous. Et rapidement, nous. Et on répond au téléphone, nous. Merci de votre attention. (Note de Celui Qui Se Farcit La Pub).



## LES NOUVEAUTÉS DE JUIN! (APRÈS CELLES DE MAI) (ET AVANT CELLES DE JUILLET)



### COMMANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
- **Expédition** le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock)
- Si vous payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
- Demandez dès maintenant le catalogue, vous recevrez l'édition **juin-août** dès sa sortie ! Si vous avez déjà commandé ou demandé un catalogue à La Boutique Toon, vous le recevrez automatiquement.



(16.1) 49.76.19.63

3614 TOON

LA BOUTIQUE TOON

Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h  
Fax (16.1)43.97.32.36

Commande  
Infos, Promos

Libre réponse N°268  
94109 SAINT-MAUR Cedex

### BON DE COMMANDE

A retourner sans affranchir à : La Boutique Toon / Libre réponse 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
Au moins un article commandé : un cadeau !	Gratuit
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6	
Catalogue couleur Juin-Août 95 (24 pages, sortie fin juin)	Gratuit
NOM :	
PRENOM :	
ADRESSE :	
CODE P. :	
VILLE :	
C+0695	
Date de naissance :	

**FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES**  
**FRANCE MÉTROPOLITAINE :**  
 Envoi normal (5 jours environ)  
 Envoi Colissimo (J+2 en province, J+1 en RP)  
 Supplément envoi recommandé  
**SUISSE, BELGIQUE, LUXEMBOURG :**  
 Envoi recommandé économique  
**DOM, TOM :** Nous consulter  
 Contre-remboursement : ajoutez  
**TOTAL À PAYER**  
☐ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)  
☐ CB, Visa, Eurocard, Mastercard  
 N° :  
 Expire à fin : \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
☐ Mandat (ordre de «Pixtel»)  
☐ Contre Remboursement  
☐ Eurochèque



# Shin Shinobi



**Sonnez "shakohatchi" (flûte à huit trous traditionnelle nipponne), résonnez tambours! Le valeureux Shô (Joe dans les versions non japonaises) est de retour! La série des Shinobi, qui avait fait les beaux jours des consoles Sega, a pris le virage Saturn. Après avoir porté le nom de Shinobi Ex, c'est sous le nom de Shin Shinobi, soit le "nouveau" Shinobi, que notre valeureux ninja est de retour, après avoir subi une cure de jouvence, support 32 bits oblige!**

**L**es nouveautés de la version Saturn concernent surtout l'apparence esthétique du jeu. En effet, le style de jeu, plates-formes/action à scrolling horizontal, est identique à celui des épisodes précédents. De même, le déroulement des niveaux mettra les admirateurs de la série en pays connu. Vous aurez droit au combat de nuit dans l'enceinte du temple, à la petite promenade dans les arbres de la forêt... Les armes sont, elles aussi, identiques à celles de la version Megadrive: shurikens, katana et magie ninjutsu. Plus de vingt mouvements sont à la disposition de votre ninja. Il peut se protéger à l'aide de son katana pour renvoyer les shurikens qu'on lui envoie ou dévier les coups de sabre. Il frappe de taille ou d'estoc, exécute roulés-boulés et sauts périlleux, tout en projetant ses shurikens dans toutes les directions. Il peut même escalader des obstacles, en se servant des deux parois pour rebondir de l'une sur l'autre.

## Magie, magie...

Au-delà de ses capacités physiques, notre héros n'a pas oublié les secrets du ninjutsu. Il dispose de trois sorts magiques aux effets dévastateurs. Des items collectés pendant sa petite promenade le ravitaillent en shurikens comme en pouvoirs magiques. Même si Shô peut utiliser ces derniers à tout moment, c'est généralement lors des combats contre les boss de milieu de niveau, et ceux de fin de niveau, qu'il en fera usage. L'interaction avec le décor a été très nettement améliorée: quelques sauts et coups de sabre, et les bambous de la forêt qui composent le décor s'écroulent. Dans le niveau des cavernes, une série d'ascenseurs rudimentaires sont composés de plates-formes

de pierre rattachées par des cordes à des contre-poids. La simple masse de Shô suffit à les faire mouvoir, mais la descente est plutôt lente. Un coup de katana pour trancher la corde permet d'accélérer la descente et d'empêcher que les poursuivants ne se servent aussi de l'engin.

## Shinobi en Cinépak

Si, par tous ces aspects, Shin Shinobi apparaît comme le digne successeur de la série, l'innovation vient surtout des capacités graphiques de la Saturn. Il est tout simplement superbe: textures, digitalisation des différents protagonistes qui ont été ensuite inclus dans le jeu, effets spéciaux... En plus de la séquence d'introduction (et de fin), le jeu contient des séquences filmées avec des acteurs grimés, spécialistes des films d'action japonais, qui apparaissent à la fin



Dans la forêt, le danger vient de tous les côtés.

de chaque niveau, une fois le boss vaincu. Recourant à la technologie de compression Cinépak, elles offrent plus de vingt minutes en tout d'animations de bonne qualité (même si le mode de compression employé limite parfois un peu la palette de couleurs utilisée). L'intégration des combattants digitalisés dans le jeu pose quelques fois de légers problèmes (à noter, cependant, que la version que j'ai eue en main n'était terminée qu'à 80%). Avec ses neuf vies et ses trois Continues, Shin Shinobi semble un peu plus facile que sa version sur Megadrive. Mais, dans l'ensemble, le jeu est une réussite: Shô est maniable, répond impeccablement aux commandes et les neuf niveaux d'action pure s'enchaînent sans qu'on ait toujours le temps d'admirer la splendeur des décors comme on le souhaiterait!



Au début de la branche, un item vous ravitaille en shurikens.



Grâce à son katana, Shô dévie le projectile du bazooka de l'un des gardes.





Après avoir affronté les lasers qui surgissent des yeux des deux statues, et alors que vous vous croyiez tiré d'affaire, les deux vrais boss, deux frères jumeaux à l'allure de hard-rockers, surgissent pour mettre un terme à votre quête.



Le boss de milieu de niveau à la forme d'un masque d'Akuma, le diable. Il fait surgir de temps en temps des geysers de feu.



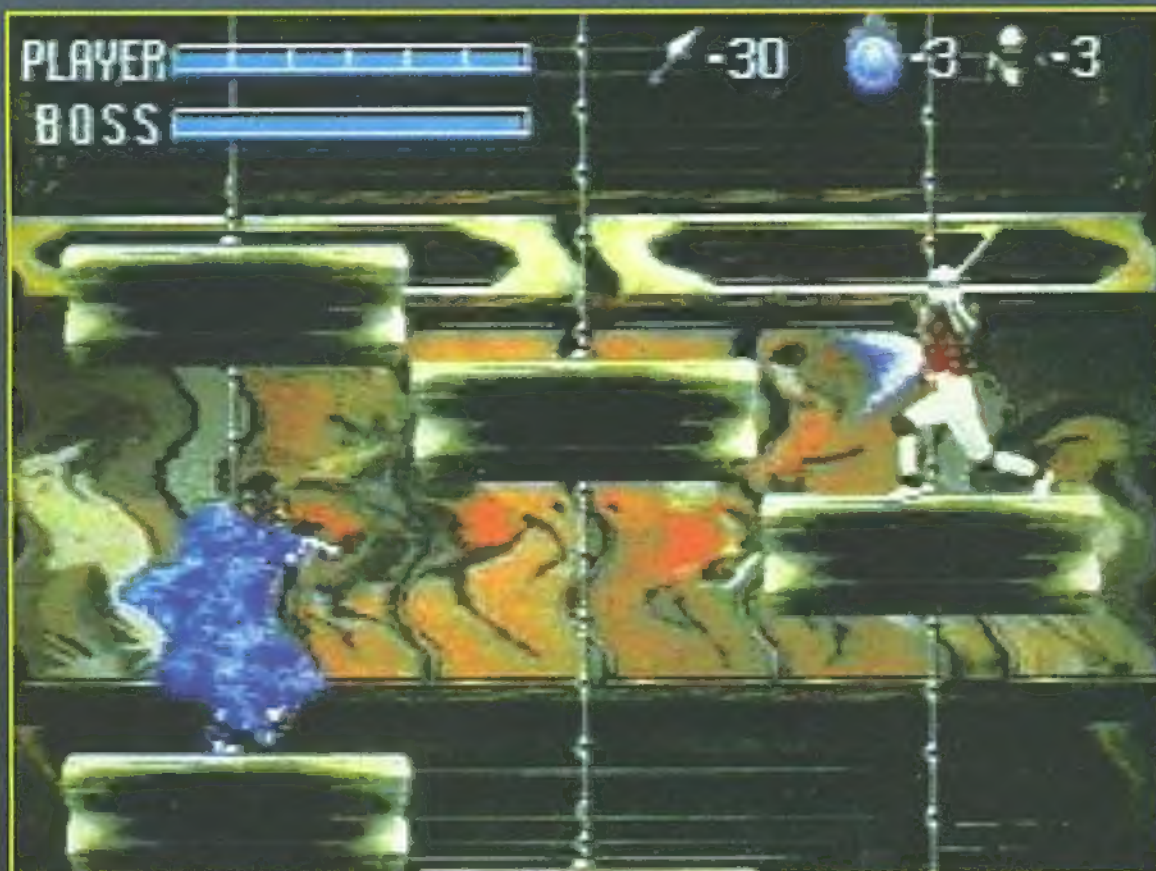
Furieux combat sur le petit train, au fond de la mine.



Le célèbre saut périlleux de Shô, durant lequel il projette des shurikens dans toutes les directions.



Mauvaise nouvelle pour les possesseurs de 32X: aucune version ne serait à l'ordre du jour sur cette console!

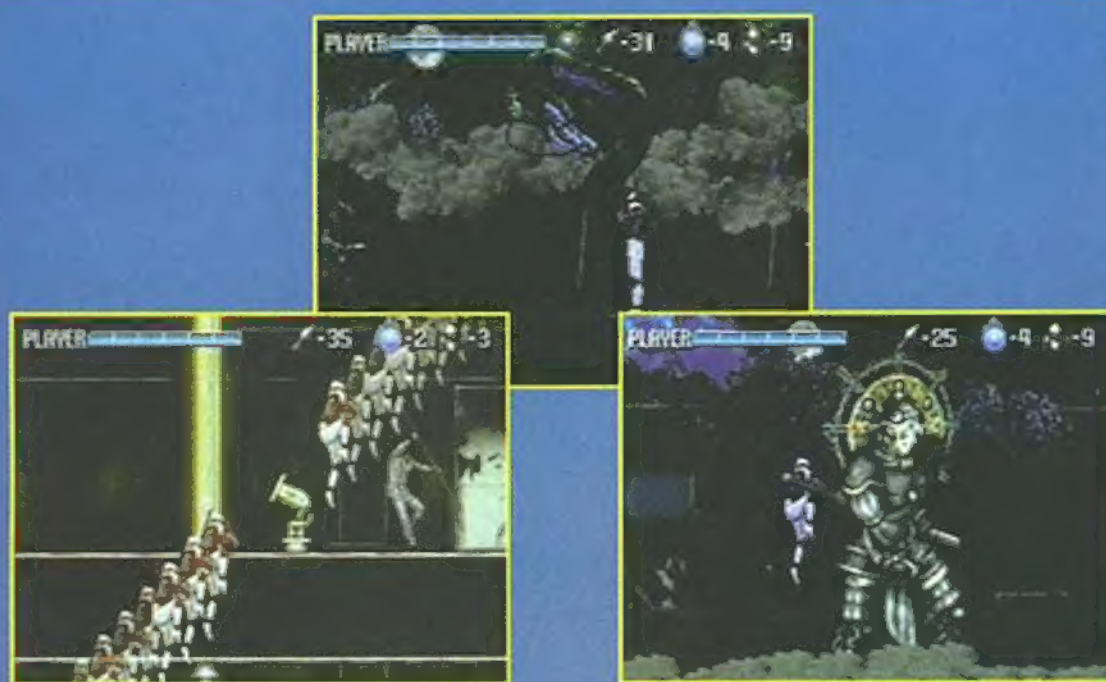


Le seul moyen d'abattre le boss de la fin du premier niveau consiste à renvoyer ses tirs à l'aide de votre katana.



Les grandes cuves de verre contiennent des créatures volantes, résultat des expériences génétiques des scientifiques de l'organisation de Kazuma, qui viennent vous attaquer si vous les brisez par mégarde.





*Voici les trois sorts magiques à votre disposition*



*Le boss de la fin du niveau du laboratoire d'expériences génétiques est une espèce de goule, qui crache un gaz toxique...*



*Le boss intermédiaire du labyrinthe, dans le château de Kazuma, doit être tenu à distance. N'essayez pas de l'approcher, il fait feu de toute part!*



*Tous vos adversaires sont des professionnels des arts martiaux qui ont été digitalisés.*



*La tête et le cou d'un énorme dinosaure vous barrent le chemin. C'est le moment de tester vos attaques magiques.*



*Souriez, le petit oiseau (de feu) va sortir!*



*L'item à vos pieds vous permet de récupérer un peu de vos forces.*

## LE SCÉNARIO

Il sera une fois Teissai, un vieillard, grand maître de taijitsu et de ninjutsu, un des derniers "bons" ninjas. Un soir qu'il rentre en sa demeure, perdue dans la forêt, avaler trois sushis et un bol de riz avec sa fille Aya, il trouve sur le bord de la route deux orphelins. Il les recueille et baptise l'aîné Kazuma, le second, Shô. Il leur enseigne les arts martiaux. Cela se passe dans un futur proche, à une époque où les progrès de la science rendent possible le développement de super-pouvoirs. Mais, dans ce monde où règne le Mal, ces super-pouvoirs peuvent s'avérer dangereux... Quinze ans après, Kazuma, le plus fort des deux frères, veut toujours plus de puissance. Il ne s'intéresse qu'à

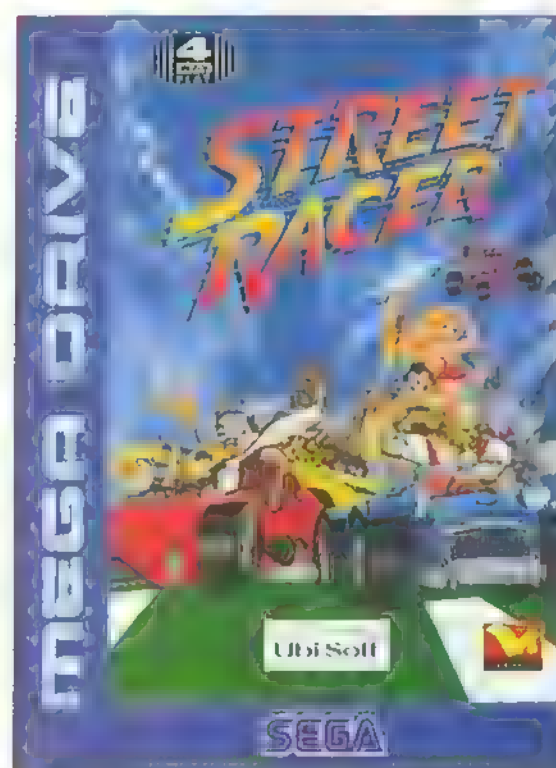
la puissance physique, et refuse l'enseignement de Teissai qui concerne l'entraînement spirituel. Il finit par quitter son père et sa sœur adoptifs, ainsi que son frère de sang. Kazuma veut détruire le monde existant, pour construire une nouvelle société où seuls les plus forts auraient le pouvoir. Pendant ce temps-là, Shô et Aya parfont leur connaissance du nindô, l'entraînement spirituel et mystique. Lorsque Teissai meurt, Kazuma s'attaque à Shô et à Aya, car il sent qu'eux seuls pourront un jour contre-carrer ses plans. Il enlève Aya, et se sert d'elle pour attirer Shô dans un piège... Affûtez votre katana, aiguissez vos shurikens, Shinobi's back!



*Les shurikens volent bas ce soir, et Shô a beau se battre comme un beau diable, il arrive trop tard, Aya s'est fait enlever.*



**VOUS NE FINIREZ JAMAIS  
TOUTES LES COURSES,  
SI VOUS COMMENCEZ PAR  
PRENDRE DES PATATES....**



Street Racer, le jeu de course  
et de baston 4 joueurs, enfin  
sur Mega Drive !



3615 LUDI GAMES\*  
des Astuces et des jeux.

\*1,27 F/ mn

Ubi Soft





# Nintendo et jeu



## QUI ÊTES-VOUS, MONSIEUR MYAMOTO?

**CONSOLES+:** Comment êtes-vous rentré chez Nintendo? Quelle position occupiez-vous?

**MYAMOTO SAN:** Quand j'ai commencé chez Nintendo, je travaillais au département de la planification des produits. Il fallait sélectionner des nouveaux produits intéressants, et il y avait de tout: des jouets traditionnels, des automates... C'est à ce moment que j'ai découvert les jeux vidéo. Je n'ai donc pas été embauché pour créer des jeux, mais pour sélectionner des produits commercialisables par Nintendo. Ce n'est qu'ensuite que je me suis senti attiré par les jeux vidéo.

**CONSOLES+:** Quel genre de jeu préférez-vous?

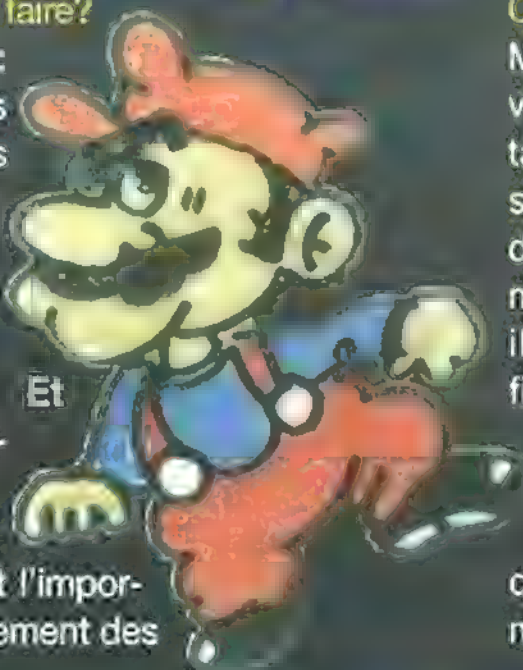
**MYAMOTO SAN:** Je ne joue pas beaucoup. J'aime les jeux vidéo mais je manque de temps. Si vous voulez jouer à un jeu de rôles, vous devrez y consacrer au minimum cinq heures avant d'y trouver du plaisir. Je n'aime pas ce genre d'obligations. J'opte plutôt pour les jeux du genre de Tetris, auxquels on peut prendre du plaisir rapidement.

**CONSOLES+:** Quel est votre jeu favori?

**MYAMOTO SAN:** Dans toute l'histoire des jeux vidéo, il me semble que le meilleur est Pac Man. Je ne parle pas de mes propres jeux, bien sûr.

**CONSOLES+:** À part les jeux vidéo, qu'est-ce que vous aimez faire?

**MYAMOTO SAN:** J'aime faire pas mal d'activités différentes, jouer de la guitare, faire du ski ou nager... J'aime lire. Et quand j'ai commencé à étudier la 3D, j'ai aussi découvert l'importance du mouvement des



caméras. Aussi j'apprends à filmer. Mais par-dessus tout, j'aimerais avoir plus de temps pour jouer de la guitare...

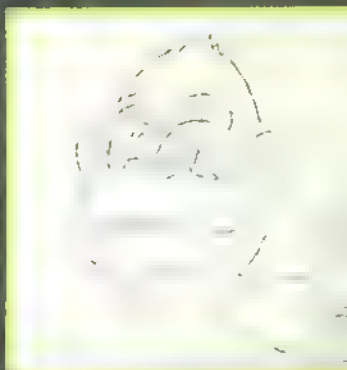
## THE MYAMOTO'S WAY OF GAME

**CONSOLES+:** Quand vous créez un jeu, faites-vous en premier? Commencez-vous par le scénario ou par les personnages?

**MYAMOTO SAN:** Ni l'un, ni l'autre. En premier lieu, je réfléchis au système de jeu. J'essaie de concevoir le jeu en prenant le point de vue du joueur. Quelle sorte de personnage aimerait-il incarner, etc. Puis je commence à construire le scénario, je choisis les personnages, j'ajoute des personnages. J'ai fait peu de jeux de rôles, mais c'est pour ceux-là que cette démarche est la plus importante.

**CONSOLES+:** Quels sont les secrets d'un bon jeu?

**MYAMOTO SAN:** Il faut trimer dur... [rires] Je n'ai pas été très gentil vis-à-vis de la PlayStation, mais quand vous observez les jeux sur PS-X, ils donnent l'impression d'être d'excellents jeux, mais, selon moi, ils ne sont pas finis du tout. Un jeu est terminé quand l'auteur décide qu'il l'est. Dans la masse des jeux



*En mai, c'est bien connu, fais tout ce qu'il te plaît! Eh bien, il nous a plu d'aller faire un p'tit tour à Kyoto pour admirer ses cerisiers en fleur et... le quartier général de Nintendo. En passant, j'en ai profité pour faire une interview de Shigeru Myamoto. Pour ceux qui ont pris l'émission en cours de route, je rappelle que le célébritissime Myamoto est l'auteur des Donkey Kong, des Mario et d'une douzaine d'autres méga-hits. Mais attention, on peut faire ce qu'il nous plaît, mais le faire bien! Alors plutôt que de faire un bête interview avec deux-trois questions et puis merci-au-revoir, on a décidé de faire les choses bien. En exclusivité galactique, on vous dévoile le "maître" à sa table de travail, et des croquis de travail sur Mario et Donkey Kong signés de sa main!*

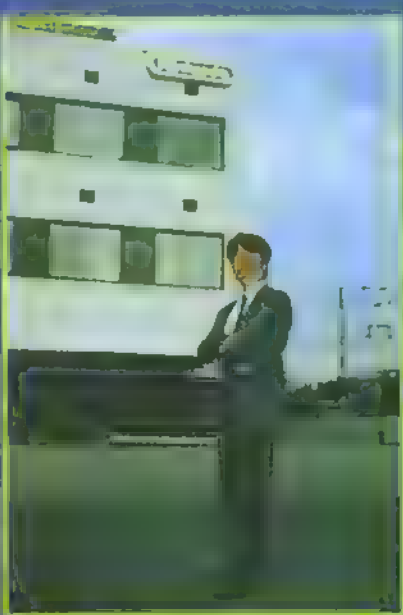


# Myamoto vidéo



LE JAPON EN DIRECT

qui ont été créés pour les consoles Nintendo, il y en a beaucoup qui ont été refusés parce qu'ils n'étaient pas finis. Je pense que, lorsque vous concevez un jeu, il ne faut pas penser à sa propre satisfaction, mais à celle du joueur. Le créateur ne doit pas donner son accord pour qu'un jeu soit mis en vente parce qu'il en est satisfait, mais parce qu'il pense qu'il correspond aux désirs et aux attentes des joueurs. L'auto-satisfaction n'est pas une bonne chose pour les créateurs. Les grands artistes européens, tel Cézanne, par exemple, essayaient toujours de se demander comment ils pourraient étonner le quidam dans une galerie. C'est essentiel.



Shigeru Miyamoto est chargé par Nintendo de veiller à la qualité des jeux de l'Ultra-64.

[Miyamoto san se met à feuilleter un numéro de Consoles+, regardant un article sur Cosmic Race]

**CONSOLES+:** Sur quels critères vous basez-vous pour déterminer le niveau de difficulté d'un jeu?

**MYAMOTO SAN:** N'importe qui doit être capable d'y jouer. Cette règle est vraie même si vous faites un jeu de simulation compliqué. Faire une série est ce qu'il y a de plus difficile. Je pense que le créateur de Dragon Quest ne me contredira pas! Même une personne qui n'a jamais joué à DQ I peut jouer à DQ III. Le créateur doit d'abord penser au joueur.

**CONSOLES+:** Que pensez-vous de la tendance actuelle, orientée vers les jeux en 3D? Est-ce une mode uniquement?

**MYAMOTO SAN:** Quand Space Invaders a été fait, personne ne pouvait imaginer ce qu'on serait capable de réaliser avec la technologie

actuelle. On aurait été alors bien surpris. Les jeux deviennent de plus en plus complexes. Par conséquent, ils ont des aspects très différents. La 3D permet aux jeux d'accroître cette complexité. Personnellement, je suis très intéressé par le fait de faire des jeux 3D à partir de jeux 2D.

**CONSOLES+:** Sega et Nintendo ont-ils la même approche des jeux?

**MYAMOTO SAN:** Pour être franc, je pense que Sega essaye d'imiter la façon dont Nintendo fait du business. Mais Sega a introduit ses petits changements. Peut-être que la meilleure spécificité de Sega réside dans sa division de jeux d'arcade, et sa capacité à produire de nouvelles machines. La stratégie de Nintendo est différente. Nintendo fait de la recherche pure, trie, et commercialise les résultats intéressants. Sega procède différemment: ils ne font de la recherche que sur les produits qu'ils veulent commercialiser. Le résultat revient au même, mais Sega ne raisonne qu'en termes de marché.



**CONSOLES+:** Que pensez-vous de Sonic?

**MYAMOTO SAN:** Je n'y ai que très peu joué. Le personnage est sympa. Je trouve que Sonic est basé sur le même principe que Mario. Il y a de nombreux jeux qui essaient d'imiter le concept de Mario. En ce qui concerne Sonic, il y a certains points qui le distinguent de Mario, comme l'énergie. Parmi tous les jeux plagiant Mario, Sonic est un des bons.

**CONSOLES+:** Le design de Mario a été conçu en partie à cause des spécificités des premières machines sur lesquelles le jeu tournait (Game & Watch, coin-up...). Comment cela s'est-il passé?

**MYAMOTO SAN:** Par exemple, s'il porte une moustache, c'est parce qu'à l'époque [début des années quatre-vingt], la résolution de ces machines n'était pas assez fine pour que l'on puisse mettre un pixel de couleur entre les

lèvres et le nez. La moustache permet de cacher le détail de la bouche et de la lèvre supérieure. De même, la résolution empêchait de dessiner des mèches de cheveux réalistes. Aussi, Mario a hérité d'une casquette!

**CONSOLES+:** Avec l'avènement de l'Ultra-64, à quoi

ressemblera Mario? Aura-t-il le même aspect?

**MYAMOTO SAN:** Je ne peux pas encore trop en parler... Mario est très simple à dessiner en bit-map [ensemble de points]. Désormais, avec des polygones, on peut avoir des représentations très précises. Mario aura donc un design plus travaillé. Il sera possible de lui adjoindre des moustaches, une casquette et un nez avec beaucoup plus de précision.

**CONSOLES+:** Les jeux vidéo sont destinés aux enfants. Mais la cible des nouvelles consoles évolue, et de plus en plus de jeux concernent les adultes. Allez-vous adapter vos prochains jeux à cette tendance?

**MYAMOTO SAN:** C'est difficile à dire... Tout d'abord, je tiens à faire des jeux faciles à jouer. Je veux aussi faire différentes sortes de jeux, pour l'enfant aussi bien que pour l'adulte. Mario concernait bien sûr les enfants, mais je pense que la compréhension du jeu est la même pour un enfant, un otaku des jeux vidéo, une personne âgée ou quelqu'un qui n'a jamais joué de sa vie aux jeux vidéo. Je pense qu'un jeu doit plaire à toutes sortes de personnes, même quelqu'un qui n'a jamais pris en main un joystick doit être capable de jouer. C'est seulement le genre de jeu que je désire concevoir.



Le quartier général de Nintendo, à Kyoto.



## ULTRA-64 ET NOUVELLES CONSOLES

**CONSOLES+:** Quel est votre rôle dans le projet Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Je suis responsable des jeux de l'U-64. A l'étranger, quelques compagnies qui travaillent depuis un certain temps avec Nintendo sont en train de faire les premiers jeux. Je suis chargé de contrôler la qualité de ces jeux et de fournir quelques idées.

**CONSOLES+:** Récemment, vous êtes parti aux USA. Qu'y avez-vous fait?

MYAMOTO SAN: Actuellement, je travaille avec Paradigm Simulation. Les sociétés ayant une activité dans le domaine de la

3D sont nombreuses et, bien sûr, Nintendo souhaite évaluer toutes ces nouvelles technologies. Mon travail en dehors du Japon est directement lié à la qualité des jeux. Comme je vous l'ai dit, la qualité des produits est essentielle pour Nintendo. Je suis chargé d'évaluer la qualité d'un produit, et donc je décide si l'on peut lancer la fabrication du produit, ou non. Je raisonne toujours en termes d'image de marque.

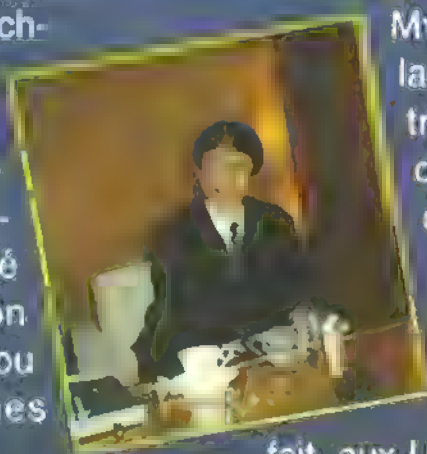
La communication avec les équipes non japonaises n'est pas évidente. Nos façons de pen-

ser sont si différentes. Il y a de très bons moments, mais il y en a aussi de durs. Je pense qu'il ne faut pas que je travaille trop aux Etats-Unis. Si je les influence trop, cela sera dommageable pour le produit sur lequel ils travaillent. Aussi, je n'interviens pas tant que cela. Je joue et nous échangeons nos points de vue... A la fin, je prends la décision d'autoriser la production du jeu ou pas. Encore une fois, je pense que mon rôle en tant que producteur est d'intervenir le moins possible pour ne pas influencer l'équipe. Moins je m'en mêle, meilleur sera le produit. Je ne dois donc pas trop travailler. [rires]

**CONSOLES+:** Etes-vous parti seul aux Etats-Unis, ou accompagné de votre équipe?

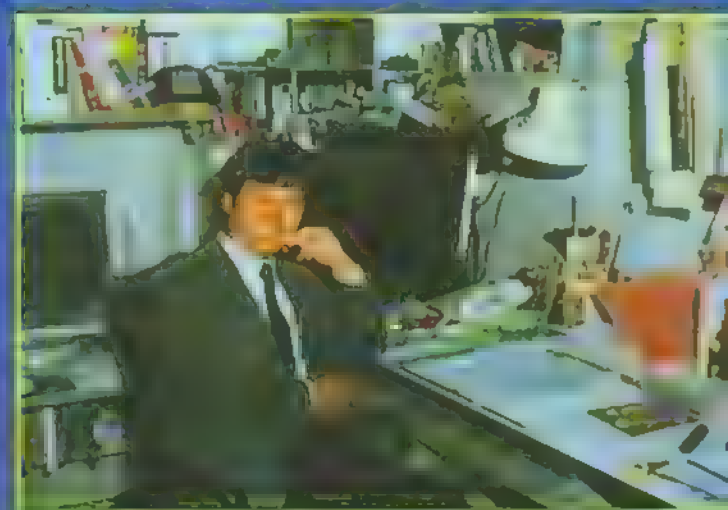
MYAMOTO SAN: Je travaille avec toute l'équipe de Nintendo of America, mais je suis parti seul aux Etats-Unis. Ce mois-ci, les choses vont changer et je vais prendre en charge une jeune équipe de développeurs de NCL [Nintendo Corporation Limited].

**CONSOLES+:** En quoi les méthodes de travail occidentales et japonaises sont-elles différentes?



MYAMOTO SAN: J'aime beaucoup la façon des Britanniques de travailler. J'ai parfois monté des projets avec des équipes de développeurs anglais, et tout s'est merveilleusement passé. Je suis un peu plus inquiet de la façon de travailler des Américains... En

fait, aux USA, je travaillais en tant que preneur de décisions, et il m'est difficile de dire si la méthode de travail des Américains



*Tous les génies travaillent dans le désordre, c'est bien connu! Et si je vous disais que le mien est encore pire!*

est bonne ou mauvaise. Quant aux Anglais, j'aime travailler avec eux, c'est peut-être parce qu'ils travaillent de la même façon que moi. Pour les Américains, je ne sais pas exactement. Comme les Japonais, les chefs de projet anglais, comme des réalisateurs de cinéma, ont besoin d'être complètement absorbés dans leur tâche. Ils en font beaucoup, et parfois aux dépens de leur vie privée. Je suis persuadé que les Américains ont une façon très efficace de travailler, mais quelquefois, quand nous travaillons ensemble, il me semble qu'ils manquent de soin. Je préfère travailler avec les Anglais, qui le font dans une approche beaucoup plus nippone.

**CONSOLES+:** Et les Français?

MYAMOTO SAN: Je n'en ai aucune idée. J'imaginerai le Français, dans une véranda, en train d'écouter une sérénade. [rires] En fait, les programmeurs français ont fait quelques très bons jeux. Alone in the Dark d'Infogrames par exemple est tout à fait le genre de jeu que j'aimerais faire.

## LE PALMARÈS DE MYAMOTO SAN

Parmi les titres officiels de Miyamoto San, on peut citer les fonctions de responsable du département du développement et de l'analyse des loisirs, de chef de projet, de directeur de la cellule jeux vidéo et de designer de jeux vidéo! Pas étonnant que sa production soit aussi abondante!

Parmi les super-hits, quatre titres sortent du lot:

- SUPER MARIO BROS (NES) 40 230 000 exemplaires vendus dans le monde
- SUPER MARIO WORLD (SNIN) 17 680 000
- SUPER MARIO KART (SNIN) 6 570 000
- DONKEY KONG COUNTRY (SNIN) 7 100 000 avant le 31 janvier 1995



Donkey Kong Country



Mario Bros



Mario Kart

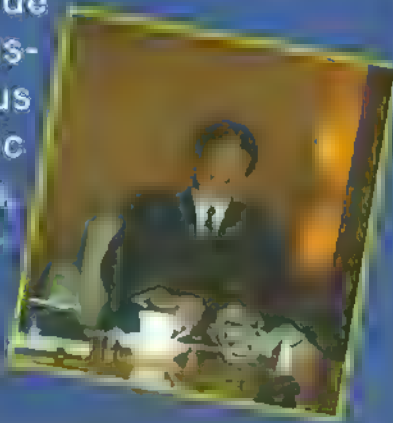


**CONSOLES+:** Quelle est votre relation avec Paradigm Simulation? Est-ce-que cette société est en train de faire Pilotwing 2?

MYAMOTO SAN: C'est un sujet top secret. De façon générale, nous voulons utiliser l'expérience et la technique que cette société a acquises dans un domaine particulier, par exemple celui des jeux de simulation aérienne.

**CONSOLES+:** Pourquoi Nintendo utilise-t-il beaucoup de programmeurs étrangers dans le domaine de la 3D, et si peu de Japonais?

MYAMOTO SAN: Nous faisons de temps en temps des travaux de programmation nous-mêmes. Mais nous avons des liens avec beaucoup de sociétés, et concernant les techniques de 3D, les sociétés non japonaises les maîtrisent très bien.



**CONSOLES+:** Pourquoi Nintendo pense-t-elle à la nouvelle génération de consoles?

MYAMOTO SAN: Si nous considérons le point de vue d'un utilisateur lambda, ces consoles ont des capacités certaines. Si nous regardons les choses plus attentivement, les consoles 32 bits et les consoles 64 bits sont les mêmes. La façon de programmer et de faire des jeux est identique. Il faut entre trois ou cinq ans pour maîtriser ces technologies particulières. Par exemple, cette année, nous n'aurons pas de programmeurs qui maîtrisent ces nouvelles technologies. Nous estimons qu'elles ne leur poseront plus de problèmes l'année prochaine, quelque part entre le printemps et le début de l'année suivante. Les produits utilisant ces techniques seront commercialisés à ce moment-là. N'importe comment, Nintendo a déjà décidé le thème de ses futurs jeux, et nous savons aussi que l'U-64 n'aura pas de lecteur de CD-Rom.

## CD-ROM, POUR OU CONTRE?

**CONSOLES+:** Qu'est-ce que vous pensez du CD-Rom comme moyen de stockage? Des cartouches et du magnéto optique?

MYAMOTO SAN: Je ne devrais pas vous parler de tout cela... Le CD-Rom a une grosse capacité mais est très lent. Pour les jeux interactifs, un média aussi lent n'est pas une bonne solution. Les gens veulent des jeux avec une grosse quantité de données, et à un prix raisonnable. Pour les éditeurs, le CD-Rom est un très bon média parce qu'il n'est pas facile à copier. Les

coûts de fabrication sont aussi très bas, mais les coûts de développement d'un jeu augmentent régulièrement à cause de la quantité de données que le CD-Rom contient. Les éditeurs tiers ne sont pas encouragés à travailler sur ce média et, quelquefois, traînent les pieds pour faire des logiciels sur CD-Rom... Il n'est pas nécessaire d'avoir de très grosses capacités de stockage pour faire de bons jeux.

**CONSOLES+:** Pourquoi y a-t-il aussi peu de jeux sur l'Ultra-64?

MYAMOTO SAN: La vitesse est le centre du problème. Nous avons développé des jeux, mais nous ne pouvons pas les commercialiser à cause de leur vitesse. Mais, cette année, beaucoup de jeux vont sortir. Par ailleurs, le Super FX est une puce chère. Quant à l'aspect "programmation", il y a maintenant cinq années que nous programmons sur ces composants, et nous n'avons plus de problèmes avec eux désormais.

**CONSOLES+:** Il y a désormais beaucoup de machines 32 bits sur le marché. Est-ce que les Japonais attendent l'Ultra-64? Et pourquoi devraient-ils l'attendre?



MYAMOTO SAN: Est-ce qu'ils l'attendent? Je pense que l'U-64 sera la console nouvelle génération la moins chère du marché; en ce qui concerne les capacités de la machine, elle sera la plus puissante. Si cette console ne possède pas cinq à six bons jeux au moment de sa sortie, le consommateur n'attendra pas l'U-64. Il achètera une autre machine. En fait, je ne sais pas si les gens veulent réellement jouer sur l'Ultra-64. Je ne sais pas non plus si les 16 bits ne sont pas suffisantes pour les joueurs. Nintendo ne sait toujours pas s'il y a un marché de personnes voulant acheter une console nouvelle génération comme l'U-64. Sony et Sega prétendent qu'il existe mais, historiquement, Nintendo est la seule société à avoir réussi à vendre plus de 10 millions de consoles. L'argument selon lequel Sega et Sony seraient capables de vendre autant de hardware que nous me paraît peu réaliste. Parce qu'avec ces 10 millions de machines, nous avons acquis une expérience. Le principal problème de Sega et de Sony est de



savoir s'ils pourront vendre 10 millions de machines, et si ce marché des 32 bits existe bien. L'analyse développée par les grands médias est assez amusante: elle part du principe que les choses se répètent à travers l'histoire! La vérité, c'est que nous ignorons si cela vaut la peine, pour un possesseur de 16 bits, d'acquérir une console 64 bits Ultra-64.

MINAGAWA SAN, de Nintendo [dont ce sera l'unique intervention]: Quand on demande à Sega et à Sony pour quelles raisons ils vendent leurs consoles aussi cher, ils répondent que c'est parce que leur hardware est destiné aux adultes. Chez Nintendo, nous pensons que, pour réussir à vendre 10 millions de machines, nous ne pouvons pas les vendre qu'aux adultes, il nous faut pouvoir les vendre à n'importe qui.

**CONSOLES+:** Quel est le type de jeu le plus facile à réaliser sur Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Les jeux en 3D sont ce qu'il y a



Myamoto san est le père de Mario. D'ailleurs leurs initiales (Super Mario et Shigeru Myamoto) sont identiques!



de plus facile. Les puces de SGI sont spécialisées dans la 3D.

**CONSOLES+: Est-il facile de faire des jeux sur l'Ultra-64?**

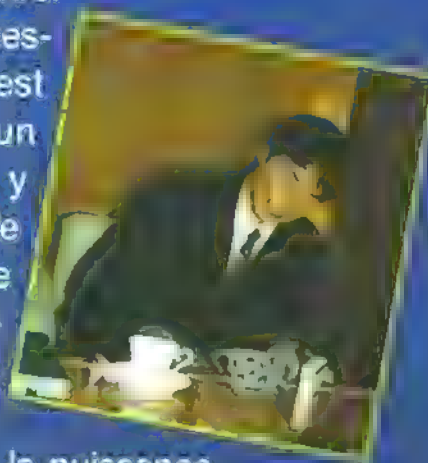
**MYAMOTO SAN:** C'est très facile! Nous ne savons pas si nous pouvons faire un programme aussi intéressant que le produit de Namco mais, d'un point de vue technique, c'est très facile.

**CONSOLES+: L'ultra-64 serait donc plus puissante qu'une Playstation et deux fois moins chère?**

**MYAMOTO SAN:** Oui, mais une personne qui joue ne s'apercevra pas de la réelle puissance du hardware. Un programmeur,

lui, le remarquera. Le joueur, quel que soit le degré de splendeur d'un jeu, est incapable de juger dans quelle mesure sa machine est plus puissante qu'une autre.

La vitesse des processeurs de l'Ultra-64 est très élevée. Pour un jeu comme Mario, il y a relativement peu de calculs à faire faire par le microprocesseur. Mais pour des jeux plus complexes, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra-64 est une console hyper puissante.



**CONSOLES+: Est-ce que l'Ultra-64 est aussi puissante qu'une machine d'arcade? Pourrait-on y faire tourner Virtua Fighter 2?**

**MYAMOTO SAN:** Je ne connais pas précisément le niveau des jeux d'arcade, mais la puissance de l'U-64 est très proche de celle des coin-up. Virtua Fighter 2 est un jeu de Sega, et je ne pense pas que Sega nous permettra de le développer sur Ultra-64. [rires]

**CONSOLES+: Quel est le principal concurrent de l'Ultra-64? Sony? Matsushita?**

**MYAMOTO SAN:** Je ne sais pas exactement. Si, dans les prochains mois, ils sortent de bons jeux, ils peuvent le devenir. Mais, pour le moment, ma préoccupation première est de mettre moi-même au point de bons jeux.

**CONSOLES+: Est-il possible de relier entre elles plusieurs Ultra-64?**

**MYAMOTO SAN:** Je ne peux rien dire pour le moment. Mais je suis en train de travailler sur un projet qui permet de jouer à WildTrax à la maison, sur deux téléviseurs, avec un câble spécial. Quant au marché domestique, je ne

pense pas qu'il existe une véritable demande. Au bureau, peut-être. Pour que cela marche, il faut posséder à la maison deux téléviseurs de la même qualité et une cartouche. Aussi, cela réduit le nombre de personnes qui achèteront des cartouches.

**CONSOLES+: Et un modem?**

**MYAMOTO SAN:** Je ne suis pas intéressé par un réseau téléphonique. Au Japon, le système serait très cher, et en limiterait l'intérêt. Pour les loisirs, le prix est un facteur primordial.

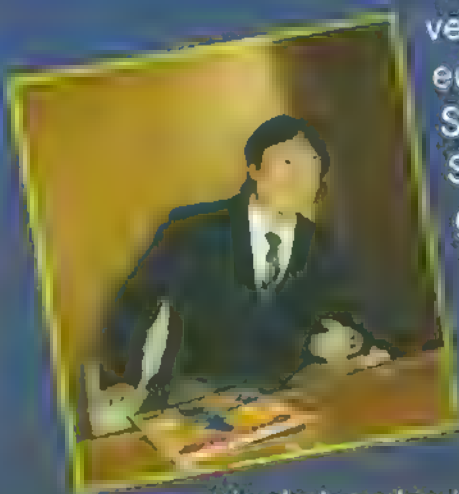
**CONSOLES+: Avez-vous déjà fixé l'apparence de la console Ultra-64?**

**MYAMOTO SAN:** Nous y avons réfléchi, mais le design final ne sera fixé que cet été.

**CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez de l'avenir du marché des jeux vidéo?**

**MYAMOTO SAN:** Je ne sais pas jusqu'à quand le "boom" des jeux vidéo va se poursuivre.

Quand l'on se tourne vers le passé, il y a eu tout d'abord Space Invaders puis Super Mario et Dragon Quest ont été des étapes. Il y aura d'autres étapes. Les jeux vidéo font désormais partie de la



vie de tous les jours. De plus, mal-

gré le fait que mon travail consiste à imaginer le genre de jeu auquel les gens voudraient jouer, c'est difficile pour moi de savoir à quoi ressembleront les jeux dans le futur. La période durant laquelle les jeux vidéo avaient une mauvaise image s'achève - rappelez-vous qu'on les croyait même dangereux physiquement. Les jeux vidéo sont devenus "naturels".

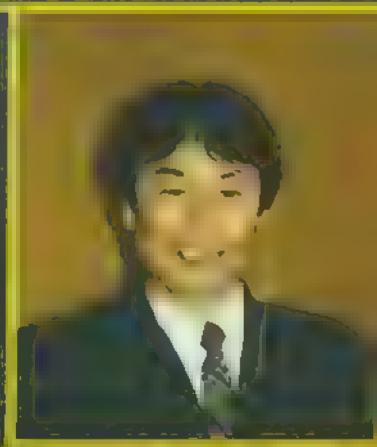
## ULTRA-RUMEURS

Il ne s'agit pas ici d'informations fournies par Nintendo, mais de bruits divers et de rumeurs qui circulent à Tokyo.

Tout d'abord, les capacités des cartouches de l'Ultra-64 seraient soit d'une centaine de méga, soit d'une soixantaine, c'est-à-dire une puissance proche de celle dont dispose depuis quelque temps la Neo Geo. Par ailleurs, devant la déception des programmeurs, qui peuvent bien caser dans une telle cartouche des jeux ambitieux, mais pas leur introductions en 3D comme ils le font sur les CD-Rom Saturn, 3DO ou Playstation - ils y passent d'ailleurs parfois plus de temps que sur le jeu! -, Nintendo aurait décidé d'adopter un support offrant plus de capacités de stockage. Pas question du CD-Rom: le président de Nintendo l'avait critiqué sur tous les tons, et il était impossible de se dédire. Ce sera donc un lecteur optique qui aurait la taille du Mini Disque actuel de Sony. Selon ces rumeurs, ce lecteur serait vendu à part. Enfin, mon petit doigt me dit qu'il est possible que l'on voie une conversion de l'un des deux premiers jeux d'arcade, développés il y a peu sur le hard de l'Ultra-64, sur la console 16 bits de Nintendo, légèrement dopé pour l'occasion! Enfin, l'Ultra-64 sortirait à la fin de 95 aux Etats-Unis, puis, au Japon, soit en mars 96, soit à l'été 96 si le nombre de logiciels disponibles est insuffisant.

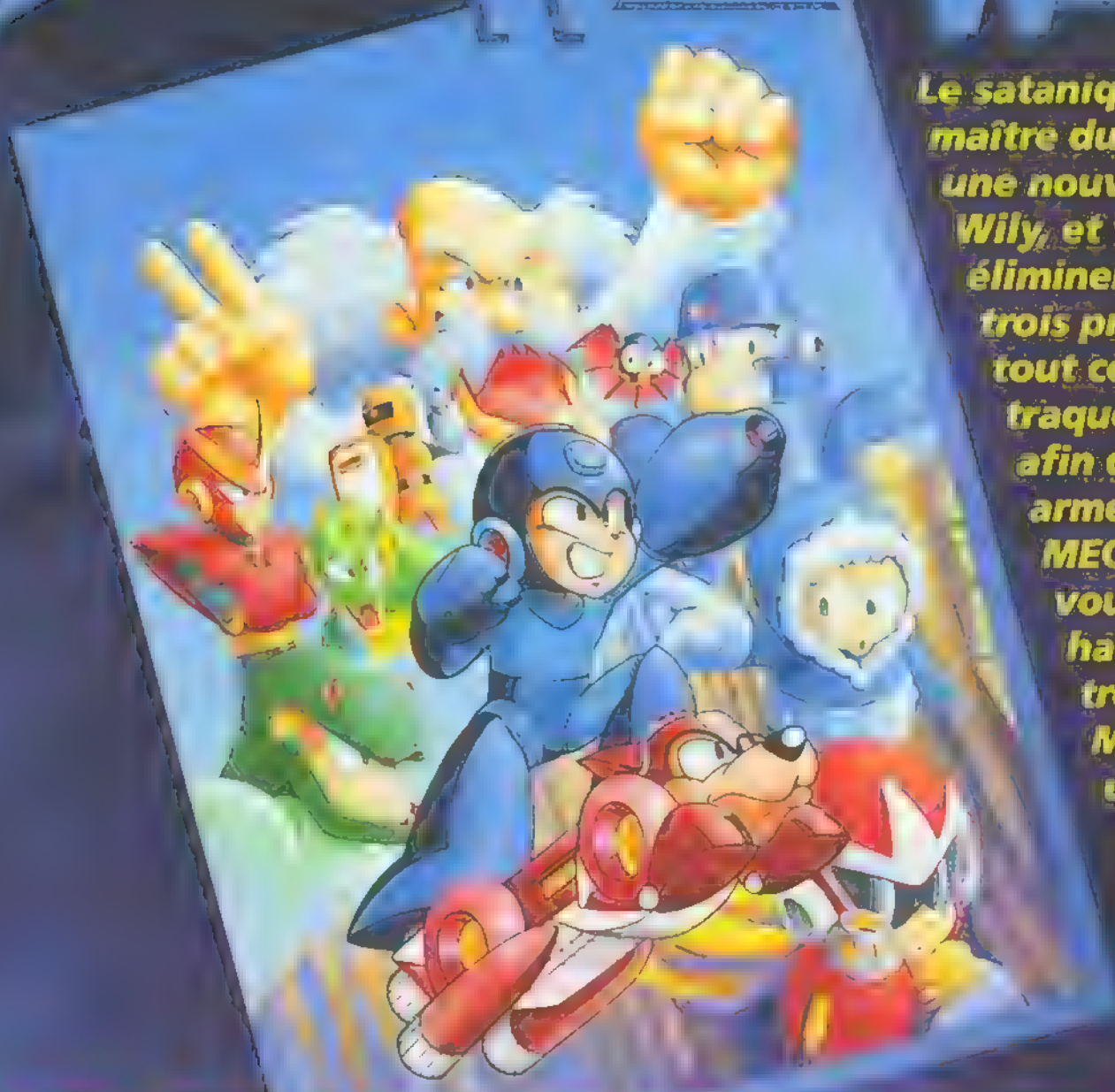
## CURRICULUM VITAE EXPRESS

- 1952 Naissance, le 16 novembre, dans la ville de Sonobe
- 1977 Diplômé de l'école municipale d'art de Kanazawa (spécialisation en design industriel)  
Entre chez Nintendo
- 1979 Commence à s'occuper du design pour les jeux d'arcade de Nintendo.
- 1981 Réalise le design de Donkey Kong (arcade)
- 1983 Réalise le design de Mario Bros (arcade)
- 1985 Réalise le design de Mario Bros pour la Famicom (NES)
- 1986 Réalise le design du jeu vidéo Donkey Kong (NES)





# MEGAMAN THE WILY WARS



Le satanique Dr Light veut devenir le maître du monde. Pour cela, il a inventé une nouvelle machine infernale appelée Wily, et va retourner dans le passé pour éliminer Mégaman dans l'une de ses trois premières aventures. Tirant sur tout ce qui bouge, Mégaman doit traquer chaque robot et l'exécuter afin de récupérer des bonus et autres armes spéciales.

**MEGAMAN-THE WILY WARS** vous offre 16 mégas de graphiques haute résolution. Profitez enfin des trois premiers chapitres de Megaman réunis sur une seule et unique cartouche.

## POURQUOI TANT DE HAINE

Laissé pour mort lors d'une bagarre de rue où périt accidentellement sa famille.

Franck Castle refuse de mourir. Animé par un esprit de vengeance, il mène alors sa propre guerre contre la mafia. A la fois juge, juré et bourreau, personne n'échappera à son verdict. Les coupables devront alors affronter Le Punisher.

### THE PUNISHER

Ce jeu vous propose 16 mégas de coups et armes en tout genre.

Vous pourrez prononcer votre sentence seul ou à deux en simultané, sur 6 stades explosifs.

Samedi soir, c'est le rendez-vous de toutes les stars du catch américain. Ils sont tous venus pour s'affronter dans le célèbre tournoi des Slammasters, et un seul survivra à cette avalanche de violence.

### SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS

32 mégas de coups spéciaux, de prises de catch incroyables, et de graphismes fabuleux.

A consommer sans modération!!!



**GENEDIS**

MEGA DRIVE

**CAPCOM**



# Comanche

NINTENDO/SFC



Cette simulation d'hélicoptères d'attaque est la conversion d'un hit sur PC développé par Nova Logic. Comment est-ce possible sur une SFC? Grâce à la magie du Super-FX 2, la dernière version du Super-FX qui avait fait les beaux jours de StarWing.

Comme son petit frère, le Super-FX 2 est ce qu'on appelle un DSP (Digital Signal Display), un microprocesseur spécialisé dans les calculs (c'est son but, sa raison d'être, ce à quoi tendent toutes les fibres de son petit cœur de silicium parcouru par des millions d'électrons, comme le métro de Tokyo par des Japonais entre deux attaques au sarin, grouillant au sein de nappes nuageuses rosâtres...).

["Bonk!"] Quel plaisir de la reporter, reporter sur un écran et de l'arrêter au redac' chef qui, passant par là, a jeté un oeil par-dessus l'épaule de Banana sur l'écran de son Mac, et a décidé de mettre un terme à ses velléités poétiques!

Oui, euh, donc... le rôle de la puce consiste à turbiner à toute vitesse, déchargeant le microprocesseur principal de la SFC de tous les calculs fastidieux, mais nécessaires, pour l'affichage de jeux en 3D temps réel. Mais comment procéder à tous ces calculs, représentant dix tomes de l'encyclopédie mondiale des Warp Zones de Mario Bros, que seul un cerveau aussi bien structuré que celui d'A.H.L. peut assimiler, même après plusieurs litres de...

["Re-bonk!": pas de chance pour le poète en herbe, le redac' chef est aujourd'hui d'une sobriété exemplaire.]

## À saute-mouton sur les montagnes

Une telle capacité de calcul est rendue possible grâce à la technique du Voxel, l'arme secrète de Nova Logic. Développé par cette société, ce système consiste à créer tout d'abord une carte de l'environnement dans lequel se déplace votre engin, avec ses vallées, ses canyons, ses dénivelées diverses. A chaque point de cette carte, le programme assigne une série de données: sa hauteur et sa couleur notamment. Dès que l'hélico du joueur se déplace, le pro-

gramme recalcule instantanément tous les paramètres des points qui composent le paysage. L'avantage de la technique est que cela fournit au joueur une sensation de mouvement intense, plus jouissive que celle qui saisit le papillon tout à peine sorti de sa chrysalide, les ailes palpitantes...

["Re-bonk!": là, c'est carrément le Panda et ses 90 kilos de sagacité adipeuse qui viennent de rebondir sur Banana depuis le toit de l'armoire sur les ordres du redac' chef.] Où en étions-nous? Ah oui, je disais donc que le joueur se balade, plonger dans un ravin, jouer à saute-mouton dessus d'une montagne. Sauf qu'il n'a pas vraiment le temps de s'adonner à ces joies rupestres! De fait, on le canarde en permanence: hélicos adverses, dont des super-baléards à double rotor, tanks, DCA ou lance-missiles au sol, F-16 volant à basse altitude... De votre côté, vous n'êtes pas complètement demuni: mitrailleuse lourde et missiles autoguidés vous aident dans votre noble tâche. Mais attention, vos missiles sont limités en nombre. Parmi les autres caractéristiques de cette simulation, notons la possibilité de jouer de nuit, l'écran se divisant alors, et celle d'effectuer des sautes-mouton de jour, avec un intensificateur de lumière qui projette les décors dans un éclairage glauque à souhait.



Devant votre cockpit, deux hélicoptères ennemis et 24 de fabrication soviétique.



Certes, la finesse de l'affichage n'est pas optimale mais on ne peut pas tout avoir, et puis, même sur un PC, c'est pixelisé à mort!



Grâce à la vision infrarouge, il vous est permis de combattre de nuit.



## SUPER-FX 2

Si Nintendo remporte haut la main le concours de la société qui donne à ses produits les noms les plus ridicules (très fort, le coup de l'Ultra-64), qui fleurent bon les navets de science-fiction des années cinquante, il faut bien reconnaître que le géant nippon a réussi à mettre dans sa puce deux ou trois petites choses intéressantes. Il s'agit en fait d'un Super-FX (je n'arrive pas à écrire ce nom sans pouffer de rire à l'idée de la cinquantaine de spécialistes du marketing qui ont dû se creuser la tête pour trouver un nom aussi ringard) amélioré. Cadencé à 21 MHz, il est deux fois plus rapide que celui qui équipe StarWing, et calcule cent fois plus vite que le microprocesseur de la Super Famicom. Théoriquement – car il reste à voir ce que vont en faire les programmeurs et de quel genre de polygones on parle –, il devrait être capable d'afficher sans trop de problèmes entre 15 000 et 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.



La Super Nintendo est capable d'afficher jusqu'à 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.

LE JAPON EN DIRECT



La Super Nintendo est capable d'afficher jusqu'à 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.



La Super Nintendo est capable d'afficher jusqu'à 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.



La Super Nintendo est capable d'afficher jusqu'à 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.



La Super Nintendo est capable d'afficher jusqu'à 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.



## Seiken Densetsu III

## Secret of Mana 2



Comme dans l'épisode précédent, les boss sont impressionnants: gros, gras et hargneux.



L'annonce de la sortie prochaine de *Seiken Densetsu III* (littéralement: "La Légende de l'épée sacrée 3") est un événement. A la fois au Japon, où ce titre a battu des records de vente, mais aussi aux États-Unis et en Europe, où il a été commercialisé sous le nom de *Secret of Mana*. Certains vont bandir de joie...

**S**es deux épisodes de *Seiken Densetsu III* sont importantes (et on voit mal pourquoi elles ne le seraient pas!), le jeu sera commercialisé en Europe sous le nom de *Secret of Mana 2*. La différence de numérotation (chiffre "3" dans la version nipponne et "2" pour la version internationale) vient du fait que Square a commercialisé primitivement un jeu sur Game Boy, *Seiken Densetsu* numéro 1, qui n'a jamais été vendu officiellement en dehors du Japon (malheureusement pour les fans).

Le scénario de ce nouvel épisode prend place à la suite de l'aventure précédente. L'équipe d'aventuriers est censée avoir récupéré les huit pierres de Mana. Trois royaumes se sont fait la guerre: l'un a gagné, l'autre a perdu le conflit, quand le troisième s'en tirait en revenant à la case départ (situation antérieure au conflit). Vos trois héros vont parcourir ces trois royaumes pour parfaire leur éducation et leur connaissance du monde. Chemin faisant, ils vont être pris dans une série d'événements, de rivalités et d'enquêtes à résoudre, et leur voyage va se transformer en une véritable quête pleine d'embûches. Le jeu se déroule dans le même univers que précédemment, mais l'échelle a été multipliée par trois ou quatre! Bon courage pour ceux qui trouvaient *Secret of Mana* déjà vaste!

## Trois petits tours et puis s'en vont

L'auteur du jeu, Hiroo Hirono, a basé *Secret of Mana 2* sous le signe du triangle, du chiffre trois. Ainsi, au début du jeu, le joueur choisit trois héros parmi six. Cette équipe restera identique du début à la fin du jeu. Suivant les personnages que l'on sélectionne, le déroulement de l'histoire est différent. Cela permet d'accroître la durée de vie du jeu, le joueur, une fois *Secret of Mana 2* terminé avec une équipe de héros, ayant tout intérêt de recommencer avec une autre combinaison d'aventuriers. Durant le jeu, trois phases se succèdent sans discontinuer: le matin, le soir et la nuit. Les lieux et les événements sont différents suivant l'heure de la journée. Certains endroits devront être visités de nuit si l'on veut rencontrer certains individus... Le système de gestion des caractéristiques des personnages (statut, équipement, niveau, etc.) qui avait fait le succès de *Secret of Mana* a été conservé, mais la vitesse améliorée. Le système de combat a subi quelques modifications: ce n'est plus l'ordinateur qui gère les combats, mais le joueur, conférant ainsi plus de liberté à l'action, qui peut faire participer les trois héros, individuellement ou en combat.

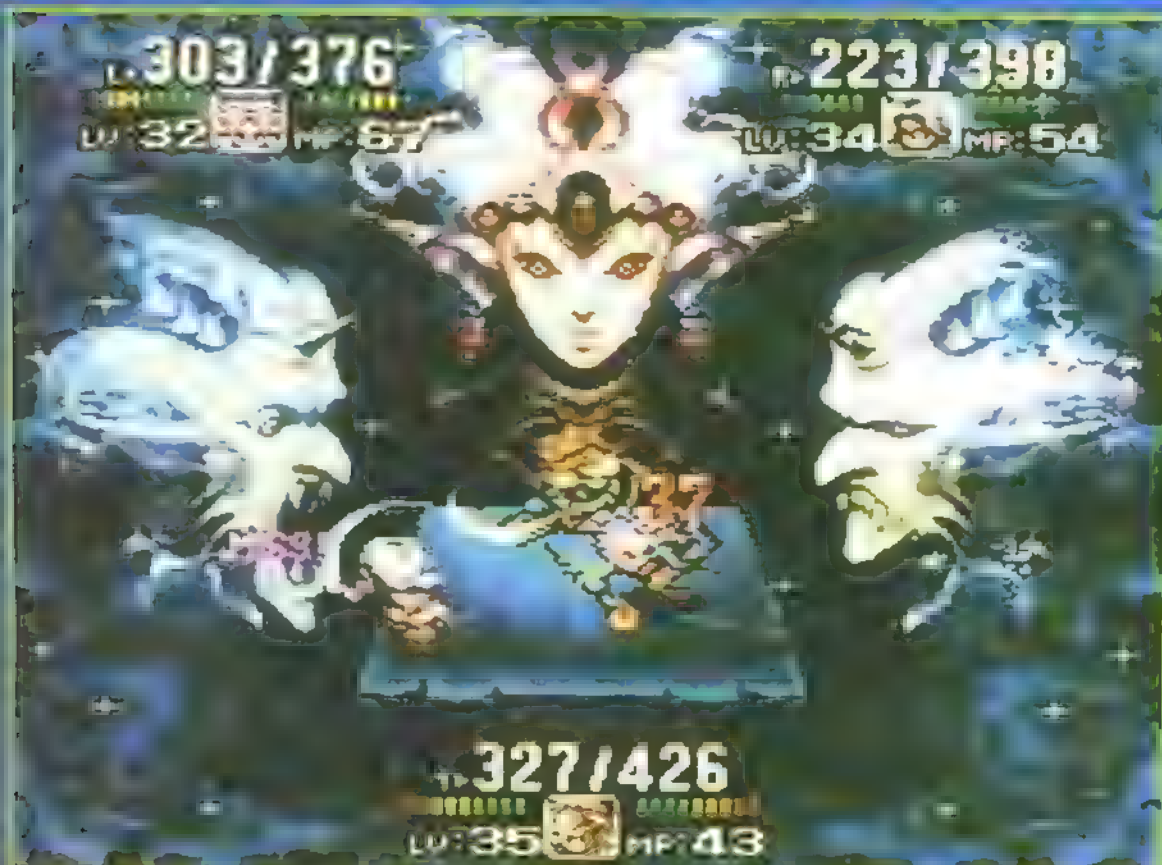


Que feraient les développeurs de jeu sans le Mode 7?



Le monde de *Seiken Densetsu* est composé d'une multitude de lieux, et la voie aérienne est encore la plus pratique, grâce à Flare, le dragon géant qui transporte les trois aventuriers sur son dos.





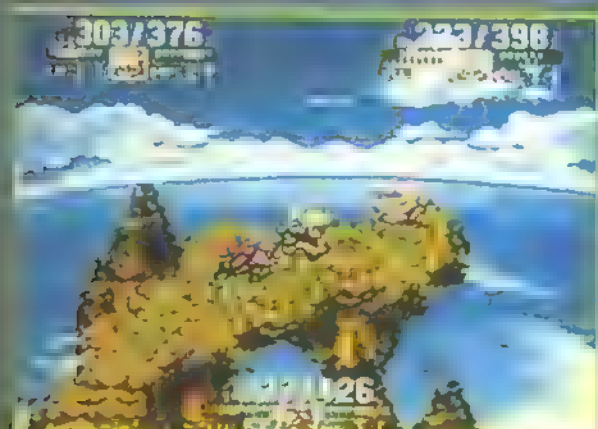
Encore un petit combat, complètement mystique, contre ce boss d'une autre dimension.



Si vous aimez les paysages enchanteurs, du genre de ceux qu'on trouve dans les dessins animés de Disney mais mâtinés d'"Indiana Jones", Seiken Densetsu troisième du nom est fait pour vous.



Décors et animations des personnages bénéficient de toute l'expérience accumulée par Square dans les jeux de rôles précédents.



Ça s'appelle atteindre le bout du monde. Les Anciens le plaçaient aux colonnes d'Hercule. Les Japonais de Square le mettent dans un jeu vidéo! O tempora, ô mores!



Explorer et combattre, telle est la dure destinée des aventuriers.

## ÉQUIPE À FORMER, ADVERSAIRES À DÉFORMER

Si vous aimez les jeux de rôle, les bien, vous allez commencer et finir le jeu avec les mêmes héros.

### • DURAN

Il vient du royaume de Forsena. Comme tous les habitants de Forsena, il est particulièrement bon à l'épée.

### • KEVIN

Il excelle dans le combat à mains nues. Il vient d'une contrée où les habitants sont mi-hommes, mi-bêtes. La nuit, il se transforme en une sorte de loup-garou.

### • HAWKEN

Elle arrive de la cité des Sables. C'est une véritable passionaria, qui se bat à l'aide de deux couteaux qu'elle manie avec dextérité.

### • ANGELA

Elle est la fille d'Altena et c'est une sorcière, qui maîtrise sorts magiques et incantations.

### • LISE

Lise est la princesse du royaume de Rolant, où vivent les Amazones. De la gent féminine, c'est la plus costaud. Elle se bat avec une lance.

### • CHARLOTTE

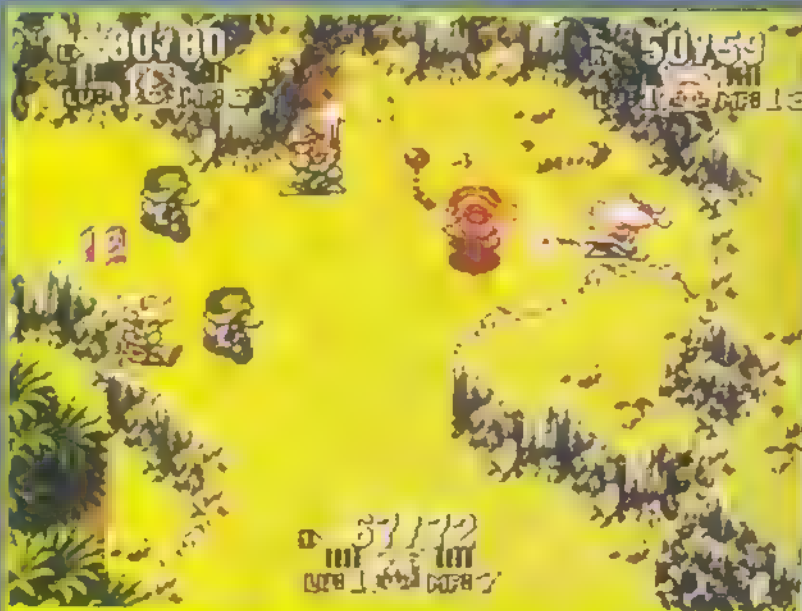
Elle vient de la cité sacrée de Wendel. Elle appartient à une famille de fées. Elle dispose de pouvoirs magiques mais ceux-ci sont moins puissants que ceux d'Angela.



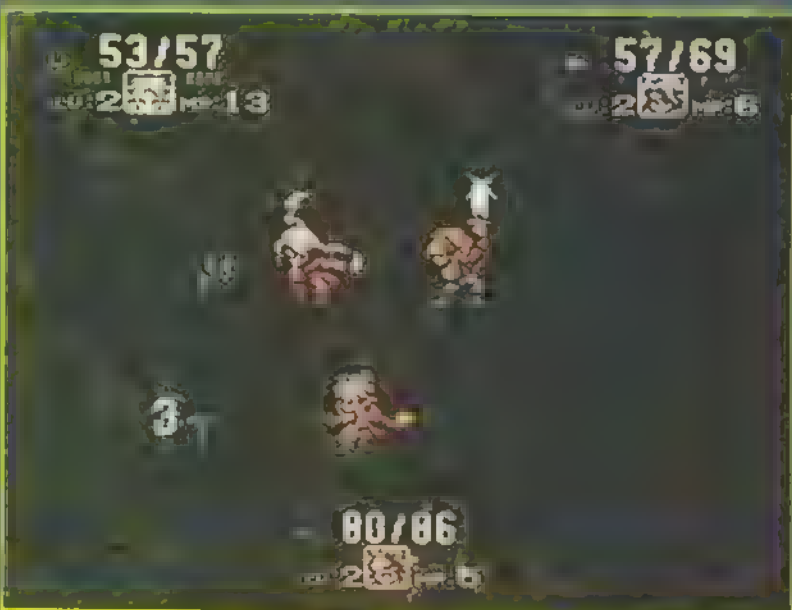
Entre les étendues enneigées, les forêts tropicales, les déserts ensablés, vous n'aurez que l'embarras du choix!



Qui dit caverne à explorer, dit distribution générale de gnons.



Les combats de Secret of Mana 2 se déroulent en mode Action, à la Zelda.



Seiken Densetsu III s'annonce comme un jeu aussi fort que l'épisode précédent.



# Metal Jacket

*Metal Jacket a été l'un des premiers jeux à être annoncé sur la Playstation, mais il n'est toujours pas en vente. Pony Canyon a annoncé plus récemment sa date de sa sortie par deux fois. Sera-t-il effectivement disponible à partir du mois de juillet?*



**P**ourquoi Sony ne peut-il pas commercialiser Metal Jacket, c'est la possibilité qu'il offre à plusieurs joueurs de jouer simultanément, en reliant plusieurs PS-X par un câble spécial. Et Sony aurait, enfin, décidé de commercialiser, à partir du mois de juillet au Japon, le câble permettant de relier plusieurs Playstation. Pony Canyon est actuellement en négociation pour vendre le jeu en package avec le câble.

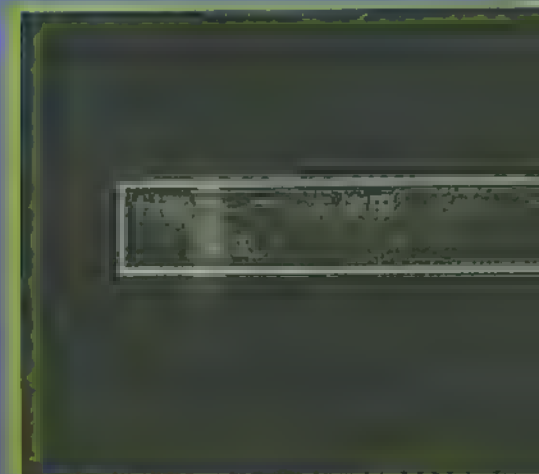
Metal Jacket est un jeu dans lequel vous incarnez un robot de combat gigantesque. Vous allez jouer à cache-cache avec des engins similaires, en tentant de les détruire. Les robots peuvent marcher, courir, sauter et même se maintenir dans les airs grâce à des propulseurs auxiliaires. Le joueur choisit son robot parmi seize, et répartit son blindage suivant son style de combat, entre le dos, les côtés ou la face du Mobile Suit. Les robots ont une option de camouflage: s'ils ne bougent pas, ils n'apparaissent pas sur les radars de l'adver-

saire. La configuration de base pour jouer à deux requiert deux CD-Rom Metal Jacket et deux Playstation, et, bien sûr, le câble. On peut jouer sur un seul téléviseur, avec le câble partagé en deux, si l'on possède un téléviseur récent à double tuner (fréquent au Japon). Sinon, il faut deux téléviseurs. Huit pays peuvent s'affronter. Il est possible de varier des équipes en variant toutes les combinaisons possibles: quatre contre quatre, cinq robots contre trois contre un, deux contre un...

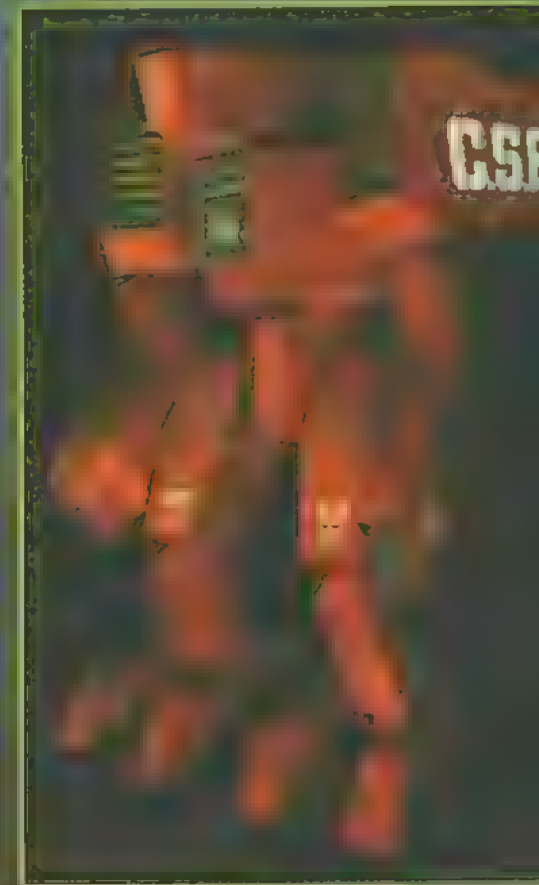
Il est même possible de relier huit PS-X et d'avoir huit joueurs humains contre huit joueurs humains. Lorsque le robot d'un des joueurs se fait détruire, le mot "Camera" apparaît à l'écran. Ses adversaires ne voient plus son robot, mais gardent la possibilité de se déplacer sur le terrain, tout en étant invisible, et de continuer à regarder le combat qui oppose les survivants. L'amertume d'avoir été éliminé est donc tempérée par le plaisir de jouer les esprits...



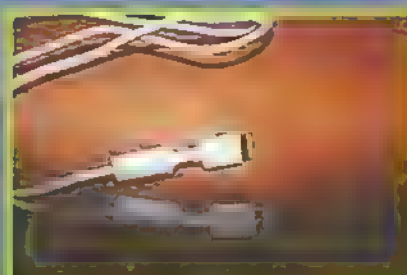
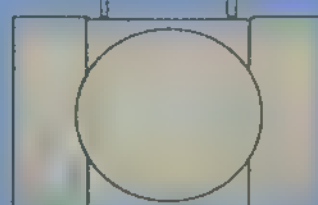
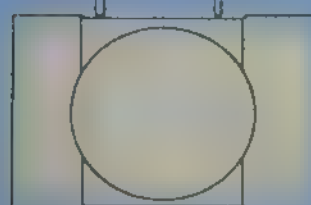
*Vous avez été détruit par le Mobile Suit contrôlé par l'ordinateur. Vous pouvez vous déplacer et vous cacher pendant la nuit, et vous disposez d'une vision infrarouge, d'où l'aspect verdâtre du décor.*



*Au début du jeu, l'ordinateur vous demande si vous voulez jouer à l'aide du câble contre l'ordinateur.*







L'ordinateur a repéré qu'il n'y a que deux Playstation connectées sur le mini-réseau.



Ce niveau se passe sous la neige, ce qui n'arrange pas la visibilité du champ de bataille.



Sur le réseau deux humains affrontent six robots dirigés par l'ordinateur.

EXCLU ! JOUEZ A VENUS WARS  
JEU INTERACTIF  
PAR  
TELEPHONE



**MANGA**  
LINE



36 68 60 40

## SUJETS TABOUS

PLUS DE 30 CONSEILS POUR ÉCOUTER  
TOUT CE QU'ON N'A JAMAIS OSÉ TE DIRE.

**36 68 21 02**

POUR TOUT SAVOIR  
SUR LES OTAKUS

POUR TOUT SAVOIR  
SUR LES FILLES

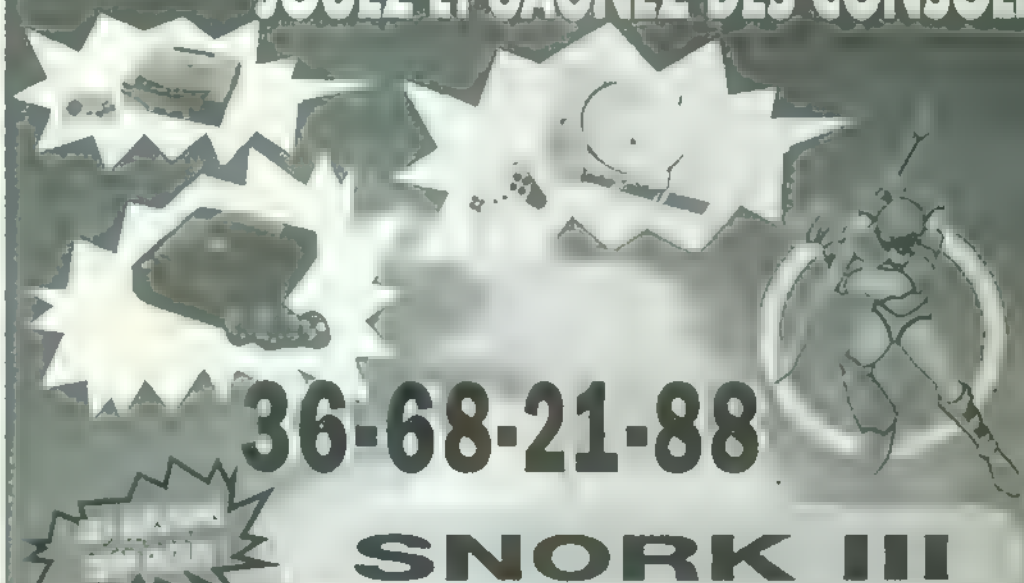


**DAVID GINOLA**

Chaque jour, je te donne  
mes infos  
et mes pronostics pour  
les prochaines rencontres  
appelle vite et tu pourras  
même gagner un  
entraînement avec moi

**36 68 88 08**

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ?  
JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES



**36-68-21-88**

**SNORK III**

\*Pour les appels 36 68 la tarification ne sera que 219 F la minute. Si votre téléphone n'est pas à votre demande, l'autorisation de la person-  
ne qui passera la facture téléphonique avant d'appeler. Ce service est offert par la société BROADSYSTEM, BP 521 75666 Paris Cedex 14

**BROADSYSTEM**

CODE MEDIA : 10



# Philosoma



Dans le tunnel, évitez de vous trouver en face de ce mastodonte qui vous bombarde avec des espèces de cristaux d'énergie.

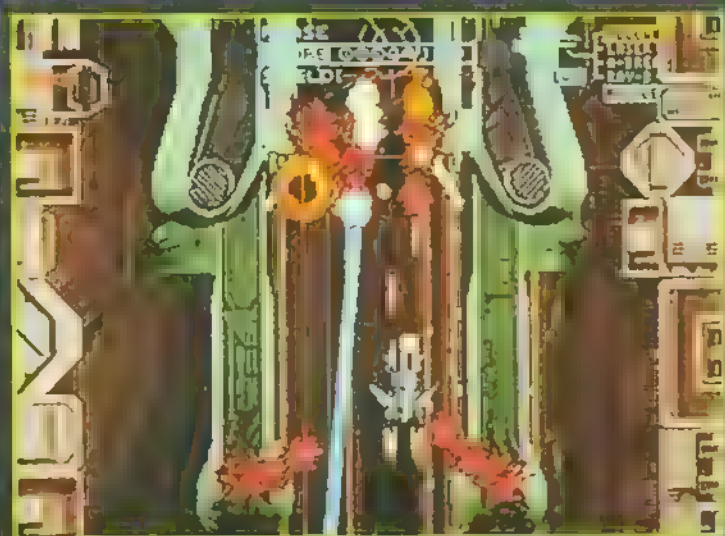
**Philosoma, le très attendu shoot-them-up de Sony, devrait enfin voir le jour au mois de juin, après que sa date de sortie a été plusieurs fois repoussée. Bien qu'il ait été l'un des premiers jeux annoncés lors de la présentation officielle de la Playstation par Sony, l'an dernier, c'est seulement maintenant que les possesseurs de PS-X vont pouvoir y jouer! Enfin, si tout va bien!**



**L**a semaine dernière, alors que j'étais dans un wagon d'une rame de métro de Tokyo, je remarquai un individu harnaché de la même façon que moi. Après l'avoir observé de façon plus approfondie, je m'aperçus que son équipement n'était pas exactement identique au mien. C'est que, en prévision des attaques aux gaz neurotoxiques, aux tremblements de terre et autres commandos suicides de ninjas de la secte Aum "vérité-de-la-mort-qui-tue-à-coups-de-sarin", je ne sors plus à Tokyo sans ma combinaison NBC et un guide de survie dédié par Rambo. Je pensai donc, à la vue de mon vis-à-vis: "Nom d'une banane verte! Un nouveau modèle que je ne connais pas!" Je posai quelques questions à l'individu, qui m'apprit qu'il s'agissait d'une tenue de pilote de vaisseau spatial spéciale, du genre de celles qu'on trouve dans les jeux vidéo.

## Vaisseau, boulot, pas dodo

Il m'expliqua qu'il revenait d'une mission du côté de la planète Ora-194-220. Son équipage, le Team 29, était en croisière dans une galaxie lointaine, quand retentit un appel de détresse. Son vaisseau, le PS-X 95, étant à proximité de la planète Ora, il se dérouta vers celle-ci. Les habitants de la colonie étaient victimes de créatures extraterrestres surgies d'on ne sait où. Les machines, robots et ordinateurs étaient devenus comme fous et, ayant acquis leur autonomie, s'étaient retournés contre leurs créateurs. Les systèmes de défense et les équipements cybernétiques de maintien de l'ordre ravageaient maintenant la mégalo-



De cet énorme vaisseau surgissent des espèces de serpentins rouges, une fois que vous avez éliminé les tourelles.



Certaines scènes évoquent fortement la séquence des Thunder Force sur Megadrive.

pole. Il m'apprit que la situation avait été plus épineuse que prévue: au fur et à mesure qu'il gravissait les niveaux, il avait découvert que, au sein de la planète, se trouvait une créature, le Philosoma, responsable de tout. Endormi depuis des millénaires, le Philosoma s'était tout à coup réveillé, affamé. Comme un pathétique, il se nourrissait des pensées des êtres intelligents, se délectant de leur douleur, aspirant leurs neurones comme un vampire et provoquant leur folie.

## Aucu', aucu', aucune hésitation!

Je lui demandai ce qu'il pouvait bien faire dans le métro de Tokyo. Il me répondit qu'il avait été mandaté par ses camarades du Team 29. Il était devenu le porte-parole. Il se rendait au siège de Sony pour déposer une pétition. Les joueurs risquant de devenir de plus en plus nombreux avec la commercialisation prochaine de la Playstation en dehors du Japon, et les développeurs rajoutant une multitude de nouvelles options. Continuant dans ces conditions de travail se dégradait, les pilotes en avaient assez de se manifester contre les météorites ou les missiles des boss à chaque fois: ils avaient voté la grève - laquelle aurait été la cause du retard de Philosoma - et menaçaient de poursuivre si un accord n'était pas trouvé. Mon voisin de métro laissa même entendre qu'ils étaient prêts à aller travailler pour la future console 32 bits de SNK, ou pour l'Ultra-64 de Nintendo.





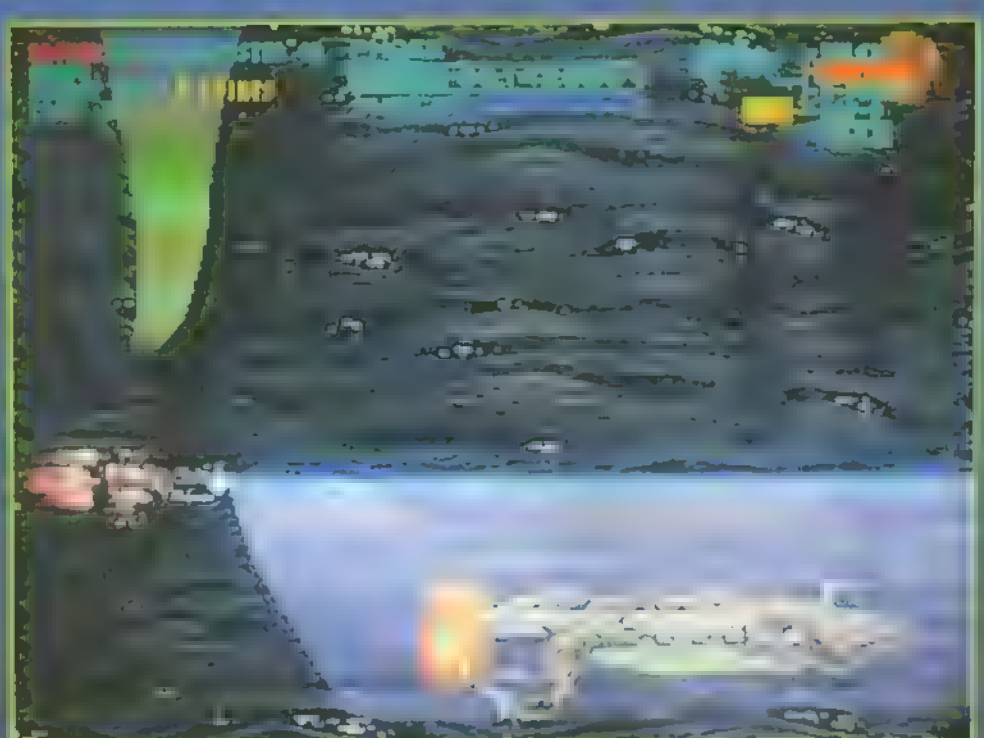
Le jeu se joue à la première personne. Le personnage est un héros qui ne peut pas mourir, c'est que ça va vite aussi!



Ça bouge bien: entre les météorites à éviter et les gros sprites des vaisseaux adverses qui animent le jeu.



Le jeu se joue à la première personne. Le personnage est un héros qui ne peut pas mourir, c'est que ça va vite aussi!



Il faut se battre à l'épée, au sabre ou au fusil, mais tout est hors de portée immédiate de l'adversaire.

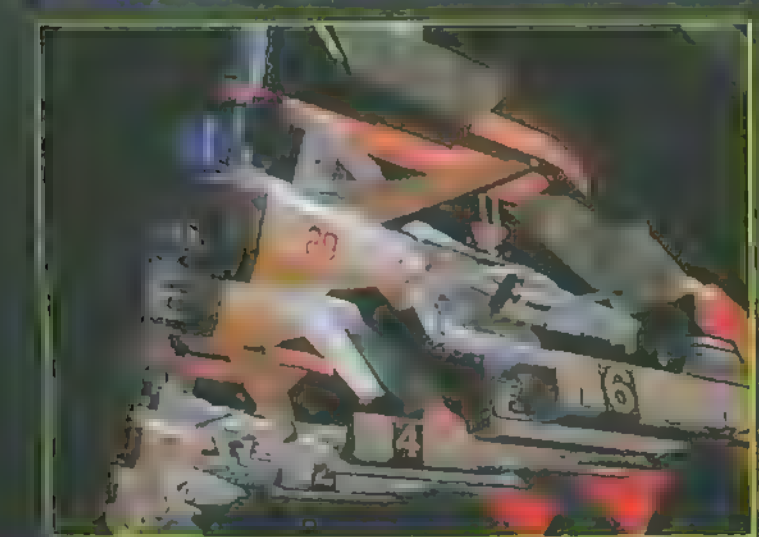


Le jeu se joue à la première personne. Le personnage est un héros qui ne peut pas mourir, c'est que ça va vite aussi!



Le jeu se joue à la première personne. Le personnage est un héros qui ne peut pas mourir, c'est que ça va vite aussi!

Pendant que vous vous battez contre ce boss, ne perdez pas de vue les indications en haut, à gauche de l'écran, concernant les dommages de votre aéronef.







On peut jouer à Philosoma avec une console ou un ordinateur (ici).



Il y a aussi Philosoma sur Amiga et Atari. (ici, on joue sur PC).

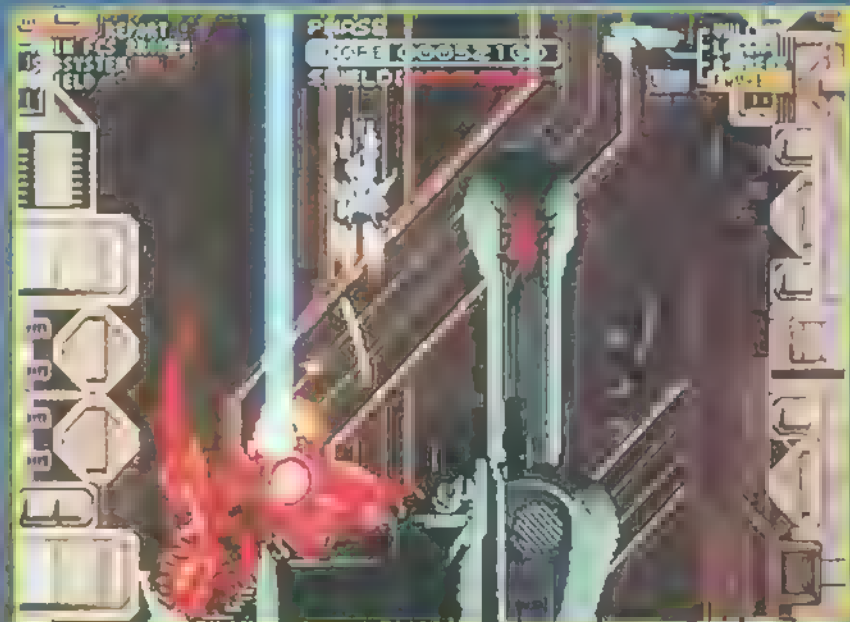
## À CHAQUE NIVEAU SA REPRÉSENTATION

Philosoma est le shoot-them-up qui, actuellement, propose le plus de représentations différentes de l'action suivant le niveau. Il fait le tour de toutes les façons d'appréhender un jeu de tir, du presque

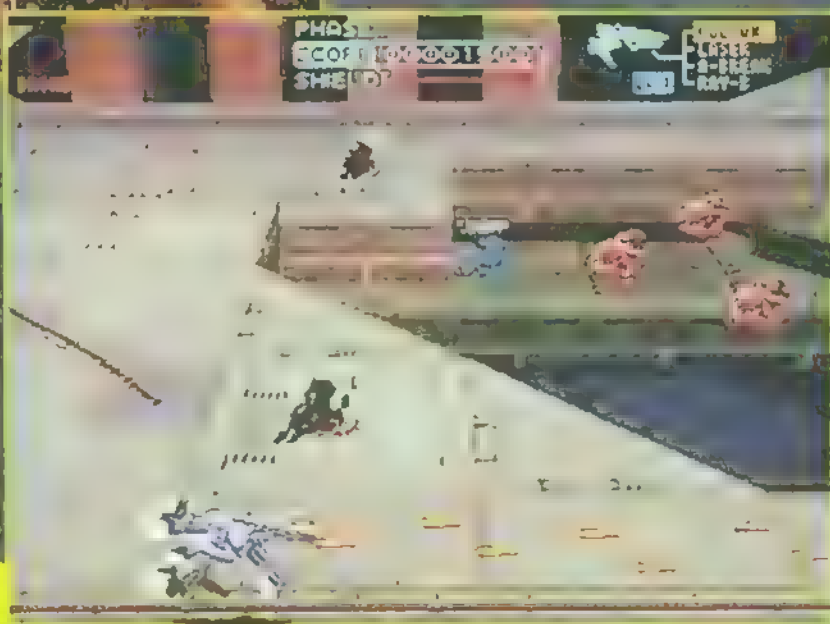
Vue de côté.



Vue aérienne.



Vue en pseudo-3D.



Vue avec le vaisseau au premier plan.





POWER GAMES

31

Boulevard Diderot

Rue de Reilly

M Reuilly Diderot

# POWER GAMES

**TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE**  
*Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché*

**CONSOLE PAL  
+ 1 JEU  
TEL**

**SONY PSX**

**CONSOLE PAL  
+ 1 JEU  
TEL**



**SUP. NES/SUP. NIN**  
**OCCAZ**

→ CONSOLE SNIN  
+ 2 JOY + 1 JEU 599F

ON THE BALL	99 F
ULTRA MAN	99 F
STREET FIGHTER 2	99 F
SUPER RTYPE	99 F
KRUSTY FUN HOUSE	99 F
F ZERO	129 F
PILOTWINGS	129 F
EDF	129 F
ARME FATALE	129 F
ROBOCOP 3	129 F
ANOTHER WORLD	129 F
GHOULS & GHOSTS	129 F
BLAZING SKIES	129 F
ROAD RUNNER	129 F
ADDAM'S FAMILY	129 F
KICK OFF	129 F
STARWING	129 F
COOL SPOT	149 F
SUPER TENNIS	149 F
SUPER ALESTE	149 F
BARTS SIMPSON	149 F
DINO DINI SOCCER	149 F
EQUINOX	149 F
CAPTAIN AMERICA	149 F
TAZMANIA	149 F

JURASSIC PARK	149 F
KO BOXING	149 F
ROBOCOP 3	149 F
WING COMMANDER	149 F
CONTRA 3	149 F
TORTUE NINJA	149 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
DRAGON'SLAIR	149 F
BULLS VS BLAZERS	149 F
HOME ALONE 2	149 F
JOE ET MAC	149 F
DRAGON BALL Z JAP	149 F
CASTLEVANIA 4	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
DOUBLE DRAGON	149 F
KING ARTHUR WORLD	149 F
SUPER SWIV	149 F
ALIEN 3	149 F
NBA ALL STAR	149 F
POPULOUS	199 F
HOOK	199 F
PRINCE OF PERSIA	199 F
DENNIS LA MALICE	199 F
STAR WARS	199 F
SPACE ACE	199 F
AXELAY	199 F
JIMMY CONNORS	199 F

BOB  
STREET FIGHTER TURBO  
FLASHBACK  
RANMA 1/2  
MAGICAL QUEST  
TECMO BASKET  
MARIO ALL STARS  
SKYBLAZER  
GOOF TROOP  
MR NUTZ  
NHLPA 93  
LOST VIKINGS  
VAL D'IZERE  
DRAGON BALL Z  
F1 POLE POSITION  
SIM CITY  
POCKY ET ROCKY  
ALADDIN  
BUBSY  
SREET RACER  
MEGAMAN X  
FIFA SOCCER  
SYNDICATE  
LE ROI LION  
EARTH WORM JIM  
MORTAL KOMBAT 2  
SECRET OF MANA  
DONKEY KONG COUNTRY

ADAMS FAMILY VALUES	449 F
CAPTAIN COMMANDO FR	449 F
FATAL FURY SPECIAL FR	449 F
HAGANE FR	449 F
ILLUSION OF TIME FR	TEL
JUNGLE STRIKE	TEL
LUFIA 2 RPG	499 F
POCKY ET ROCKY 2	399 F
SUPER TURRICAN 2	449 F
SUPERSTAR SOCCER FR	399 F
THE FIREMEN FR	399 F
WARIO WOODS	399 F
WILD GUNS	449 F
THEME PARK	449 F

ALIEN SOLDIER FR	399 F
EA BASEBALL	429 F
BATMAN ET ROBIN	379 F
LEGENDE DE THOR FR	449 F
MEGAMAN FR	399 F
ROAD RASH 3 FR	379 F
SAMURAI SHODOWN FR	399 F
SLAM MASTER FR	399 F
THE PUNISHER FR	379 F
TOUGHMAN CONTEST	399 F
VIEW POINT	399 F
NHLPA WAYNE GRETSKY	399 F
STREET RACER	399 F
THEME PARK	399 F

**MEGADRIVE  
OCCAZ**

THUNDERBLADE	99 F
SPIDERMAN	99 F
SHINOBI	99 F
BATMAN RETURNS	99
MOONWALKER	99 F
GYNOUNG	99 F
JAMES POND	99 F
STRIDER	99 F
CRACKDOWN	99 F
SHADOW DANCER	99 F
SPACE HARRIER 2	99 F
ITALIA 90	99 F
EMPIRE OF STEEL	99 F
QUACKSHOT	99 F
MEGAGAMES 1	99 F
DAVID ROBINSON	99 F
THUNDR FORCE 2	99 F
CHAKAN	129 F
EUROPEEN SOCCER	129 F
CORPORATION	129 F
KID CHAMELEON	129 F
MERCS	129 F

WONDERBOY 5	129 F
TERMINATOR	129 F
BUBSY	129 F
TAZMANIA	129 F
GOLDEN AXE 2	129 F
TERMINATOR 2	129 F
TURBO OUT RUN	149 F
SPEED BALL 2	129 F
GLOBAL GLADIATOR	129 F
SPLATER HOUSE 2	129 F
GRANDSLAM TENNIS	149 F
G-LOC AIR BATTLE	149 F
TEAM USA BASKET	149 F
HAUNTING	149 F
SONIC 2	149 F
ALIEN 3	149 F
FATAL FURY	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
WORLD OF ILLUSION	149 F
CHAKAN	149 F
DICK TRACY	149 F
CAPTAIN AMERICA	149 F

NBA ALL STAR  
ALYSIA DRAGON  
ETERNAL CHAMPIONS  
DUNGEONS ET DRAGONS  
SONIC SPINBALL  
WINTER OLYMPICS  
HUCK  
POWER MANGER  
ECCO THE DOLPHIN  
STREET FIGHTER 2'  
NHLPA 94  
FIFA SOCCER  
GAUNTLET 4  
DAVIS CUP TENNIS  
TITI ET GROSMINET  
DRAGON  
JUNGLE STRIKE  
NBA JAM  
ALADDIN  
FORMULA ONE  
URBAN STRIKE

**CONSOLE  
+ 1 JEU  
TEL**



## 3DO

**CONSOLE  
+ 1 JEU  
TEL**



FIFA SOCCER	299 F
SPACE HULK	399 F
THE LOST EDEN	379 F
HELL	379 F
THE ELEVENTH HOUR	379 F
ALONE IN THE DARK VF	379 F
FLASHBACK	349 F
SUPER STREET FIGHTER	399 F
GEX	349 F
WING COMMANDER 3	399 F
THE SYNDICATE	399 F
SLAM AND JAM 95	399 F

**TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.**

**BON DE COMMANDE A RETOURNER**  
**POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PA**

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PR

TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
PAIEMENT : \_\_\_\_\_ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐  
CARTE BLEUE : ☐ DATE D'EXP: ..../..  
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : \_\_\_\_\_



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD  
LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

# Astérix

LE POUVOIR DES DIEUX

NEW

**Prix dément**  
en Vente par Correspondance

Incarniez nos deux célèbres Gaulois dans ce nouveau jeu de plateforme-aventure qui vous mènera de Rome à l'Égypte à la recherche du foudre d'Avesnes. Voici un jeu qui ne manquera pas de vous passionner !

Disponible uniquement sur Megadrive



**STREET RACER**

Disponible sur Super Nintendo

**Prix dément**  
en Vente par Correspondance

**Nouveau sur Megadrive**

Street Racer, le jeu de course et de basket, 4 joueurs enfin sur Megadrive ! Si vous aimez le fun, la détente et l'humour, jouez vous sur Street Racer !

# LA LÉGENDE DE THOR



Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

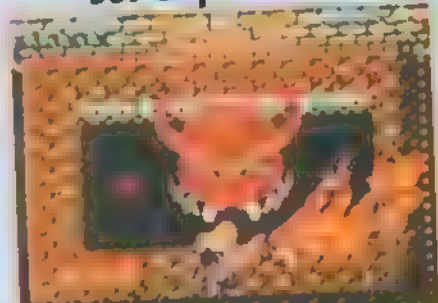
HIT

Disponible uniquement sur Megadrive

**Prix dément**  
en Vente par Correspondance



Disponible uniquement sur Super Nintendo



Avec l'aide de ses amis, Will doit combattre ses ennemis et résoudre les puzzles des anciennes ruines. Patience et connaissance sont essentielles pour réunir le père et le fils.

**Prix dément**  
en Vente par Correspondance



Version française

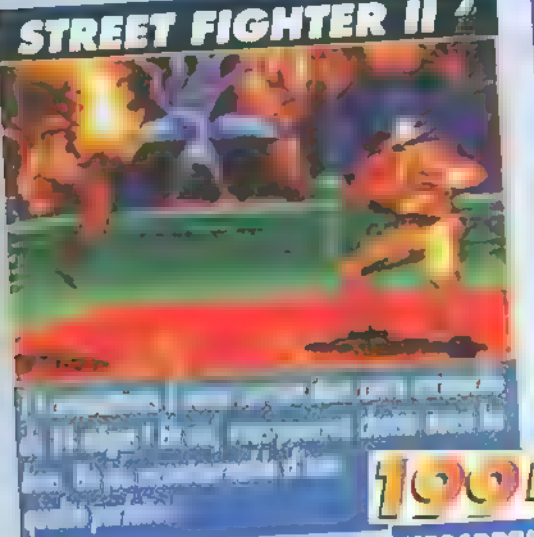
NEW

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !


Des milliers de jeux à des prix déments\* dans tous les magasins Micromania et en Vente par Correspondance

**STREET FIGHTER II**



**1000 F**  
MEGADRIVE

**SUPER NINTENDO DRAGON**



**1400 F**  
MEGADRIVE

## Des Méga Tops Megadrive à partir de 99 F

Astérix	129 F
Cannon Fodder 2	179 F
Castlevania	199 F
Dino Dini Soccer	99 F
Maximum Carnage	249 F
Mr Nutz	199 F
Nigel Mansell	249 F
Shaq Fu	199 F
Sonic 2	199 F
Stargate	299 F
Tiny Toon	199 F
Tortue Fighter	249 F
Tortue Ninja Teenage	179 F
True Lies	249 F
Warlock	299 F
Yogi Bear	199 F

## Des Super Tops Super Nintendo à partir de 9

Cannon Fodder	2
Cybernator	
Dino Dini Soccer	
Jordan	
Jurassic Park 2	
Magic Boy	
Mortal Kombat	1
Rock'n Roll Racing	2
Shaq Fu	1
Starwing	
Super Indiana Jones	2
Syndicate	
Tiny Toon Adventure	1
Warlock	2
Wolfverine	2
Zombies	2

## SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au  
**92 94 36 00**  
ou tapez **3615**  
**Micromania**  
pour découvrir ces offres  
exceptionnelles

**Les frais de port GRATUITS\***  
**et des offres de prix qu'on**  
**n'ose pas publier !!** \* Pour une commande  
minimale de 200 F.

© 1995 MICROMANIA

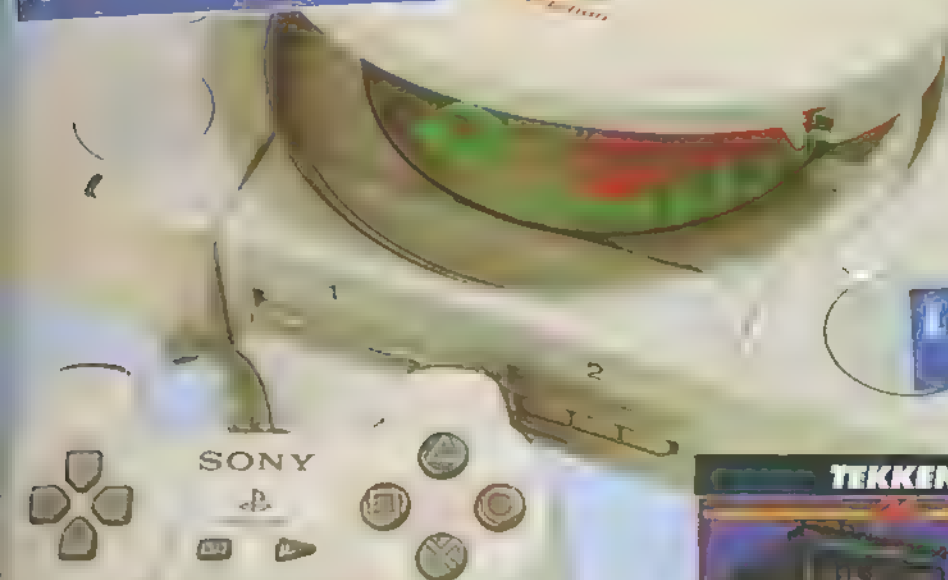


Disponible dans tous les magasins Micromania

La Playstation de Sony

modifiée au standard européen Pal - 220V - 60

NEW



LES TOPS  
PSX



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LA TÊTE  
DANS LES  
NUAGES

Passage des Princes  
L'histoire de la  
Paris 2

Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania"  
dans le 1<sup>er</sup> univers de jeux d'arcade du futur !!

Un cadeau  
attend avec l'achat  
d'un jeu vidéo

\* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks

NEW LES MAGASINS MICROMANIA

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens  
Paris 2<sup>e</sup> - Tél. 40 15 93 10

**MICROMANIA EVRY 2** **NEW**  
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas  
Tél. 60 77 74 02

**MICROMANIA LES ULIS 2** **NEW**  
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis  
Tél. 69 29 04 99

**MICROMANIA EURAILLE** **NEW**  
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille  
Tél. 20 55 72 72

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Tél. 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réole - Niveau -2  
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
84, av. des Champs-Élysées  
Tél. 42 56 04 13

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA NICE**  
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1  
Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon  
Tél. 78 60 78 82

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée  
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux  
(1,27 F. la minute)

De nombreux  
privileges  
avec la  
Megacarte  
et 5% de  
remise sur des prix canons!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS

CO7	Titre	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage 20% ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F

Precisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer = F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Tél. .... Ville ..  
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration .....  
Signature : .....

Règlement. Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre  
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)  
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 300 ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo

\* Seul sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F  
IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 95.  
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

Commandez par tél. 92 94 36  
Ouvert de 8h à 19h du lundi  
vendredi, de 10h à 18h le samedi



# Gran Chaser

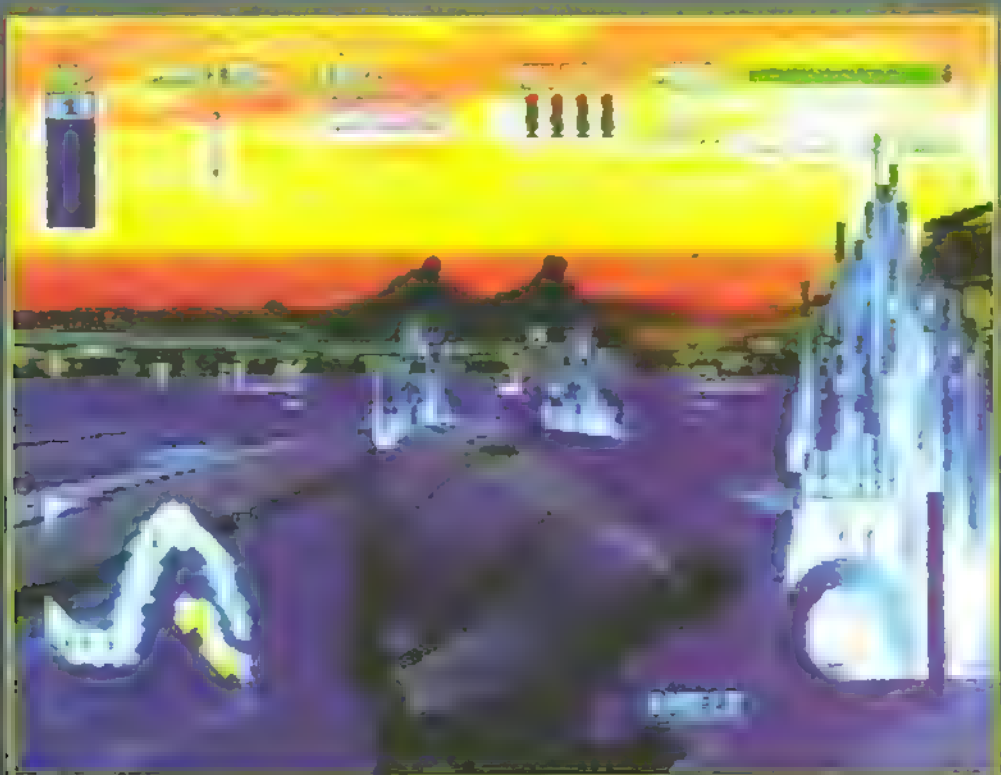
A côté de *Daytona USA*, qui a bénéficié de beaucoup d'attention et d'un budget publicitaire important de la part de Sega, pour un résultat... controversé, les développeurs de la firme ne juraient être travaillaient sur un autre projet : *Gran Chaser*, une course de voitures futuristes à la réalisation remarquable.

Adapté d'un jeu sur PC CD-Rom portant le nom de *Cyber Race*, *Gran Chaser* offre la particularité d'avoir bénéficié de la patte de Seed Mead concernant le design des véhicules. Ce dernier n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'on lui doit les décors d'"*Alien 3*", de "*Blade Runner*" ou encore de "*2001, L'Odyssée de l'espace*".

Vous incarnez un pilote d'élite, contraint à participer à cette série de courses – et à les gagner! – car le sort de votre petite amie est en jeu. Les circuits se trouvent sur différentes planètes désertes, les unes dans les sables, les autres dans les glaces... A chaque victoire, vous bénéficiez d'une somme qui vous permet de changer ou de modifier votre véhicule. Avant le départ, votre mécano vous glisse à l'oreille quelques précieux conseils sur vos concurrents et la meilleure stratégie à adopter pour chaque type de circuit.

## Roule ou crève

Vous n'étiez pas particulièrement chaud pour participer à ces courses, et "on" a dû vous motiver! Car vous savez parfaitement que c'est le genre d'épreuve qu'on finit soit en vainqueur, soit dans un cercueil. Chaque concurrent dispose d'armes à bord de son véhicule. Il est possible d'envoyer des missiles sur l'adversaire, même si la représentation de ces derniers à l'écran n'est pas toujours très visible. Grande innovation par rapport à *Daytona*, on peut jouer à deux joueurs. L'écran est partagé en deux, et contrairement au *Cyber Sled*



Essayez d'éviter les geysers qui jaillissent au dernier moment.



La chicane, composée de deux piliers.

de Namco sur Playstation, le mode 2 joueurs tient ses promesses. Les graphismes de *Gran Chaser* sont également plus jolis que ceux de *Daytona USA*. Pas de mystère à cela, c'est le mode haute résolution, contrairement à la courbe des voitures de l'AM 2, qui a été utilisé! Les décors et les véhicules ont été réalisés en 3D polygonale. Les textures posées sur les véhicules, sur les circuits et sur les bords de piste sont particulièrement réussies.

## Circulez, il n'y a rien à voir

Certes, il est difficile de comparer *Daytona USA* (ou *Ridge Racer*) et *Gran Chaser*. En effet, dans ces deux jeux, il s'agit de courses de voitures se voulant réalistes. Et du côté simulation, les trajectoires des véhicules ayant été particulièrement soignées par les équipes de développement. De plus, le nombre de voitures engagées dans les courses de *Daytona USA*, par exemple, le rend incomparable avec *Gran Chaser*, composé de duels. *Gran Chaser* évite ainsi toute une série de contraintes. Dans un univers de science-fiction, où les véhicules futuristes glissent à quelques mètres au-dessus de la route, les développeurs ont pu prendre quelques libertés avec la façon dont réagit un véhicule de plus d'une tonne à 500 kilomètres à l'heure! Mais cela ne nuit en rien à la jouabilité et au plaisir de jeu. Au contraire. Là encore, la comparaison est difficile. Le mode de conduite des engins de *Gran Chaser* est particulièrement agréable. Le moteur vous donne une poussée dérisoire. Il vous faut vous servir d'un booster pour propulser votre véhicule.



devez contrôler le cap et jouer du propulseur auxiliaire par à-coups. En un ou deux tours de piste, vous maîtriserez cette technique. Vous disposez en outre d'un méga-booster, beaucoup plus puissant, qu'il vaut mieux réserver pour les lignes droites si vous ne voulez pas finir dans le décor. A deux joueurs, le jeu vaut son pesant de cacahuètes!

## **Vous saurez tout, tout, tout...**

Comme dans Daytona USA, trois vues sont disponibles. L'écran de jeu fournit toutes les informations dont vous pouvez rêver, et même plus! Les programmeurs en ont fait un peu trop, et l'écran est légèrement surchargé de jauges, cadrans et autres radars. Le jeu comprend onze courses différentes, correspondant à onze niveaux de difficulté. Cinq constituent le niveau débutant, et les six autres le niveau avancé. Pour chaque circuit/niveau, le joueur peut opter pour le mode Story ou le Free Run.



au loin, sont superbement réalisées.

## **LES ANGLES DE VUE**

Comme dans presque toutes les courses en 3D du moment, vous pouvez switcher à tout instant entre différentes représentations de la scène.



La caméra est placée derrière le véhicule, et surtout au-dessus. C'est l'angle le plus adapté pour négocier les meilleures trajectoires lors des virages, mais il nuit à l'ambiance de la course: on a l'impression d'assister à une retransmission TV.

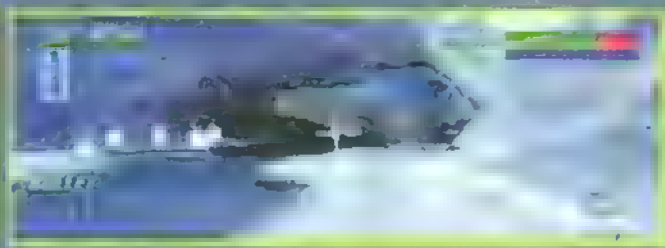


La caméra est placée derrière votre engin. Cet angle de vue permet de voir instantanément la réaction de votre véhicule à vos commandes, ce qui est important vu le système des boosters du jeu.

Ce canyon artificiel vous empêche de jouer de votre booster à pleine puissance. Le moindre écart de conduite serait fatal!

## **LES MISSILES: UNE AUTRE FAÇON DE RESTER EN TÊTE!**

Si votre concurrent réussit à prendre la tête de la course, malgré tous vos efforts, il vous reste une solution: un petit coup de roquette!



Votre viseur est clairement matérialisé au centre de l'écran, sous la forme de cette croix blanche.



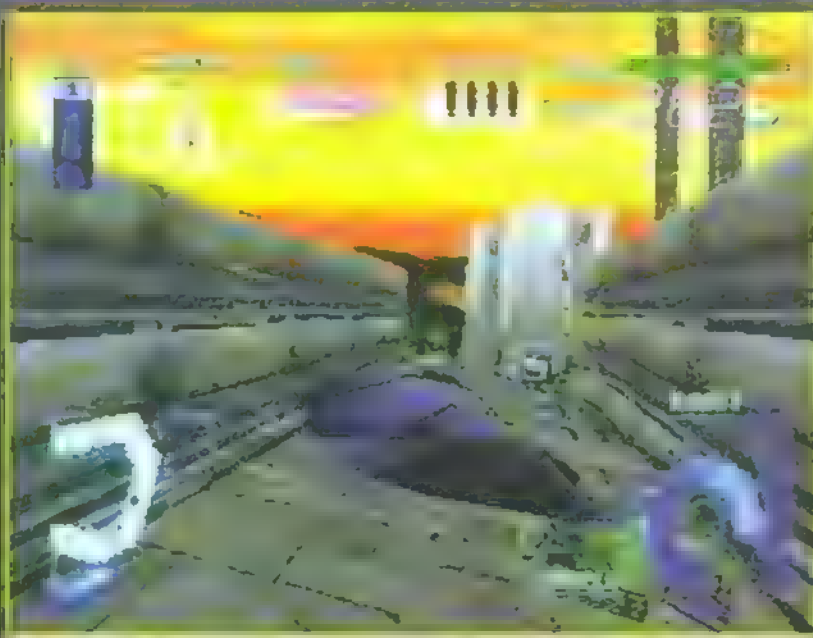
Les petits nuages sont causés par les deux missiles que vous venez d'expédier. Le rond représente l'impact de vos roquettes.



Que cela soit en plein air ou au sein de tunnels, les virages sont plus tordus les uns que les autres.



Si l'ennemi est trop lent, il est temps d'exploiter son retard.

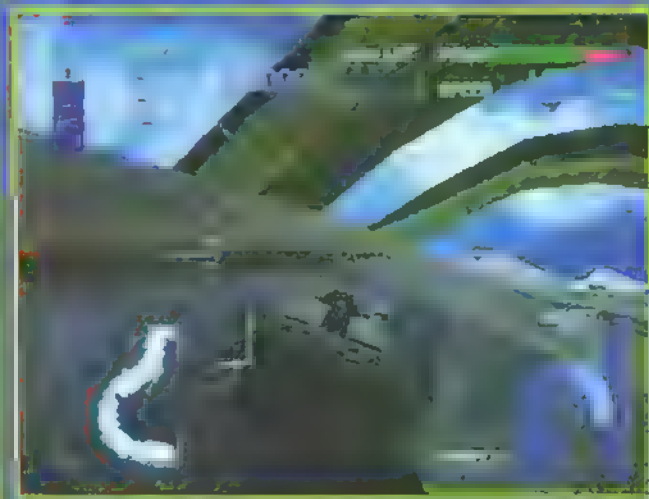


"C'est moi que je suis en tête!"



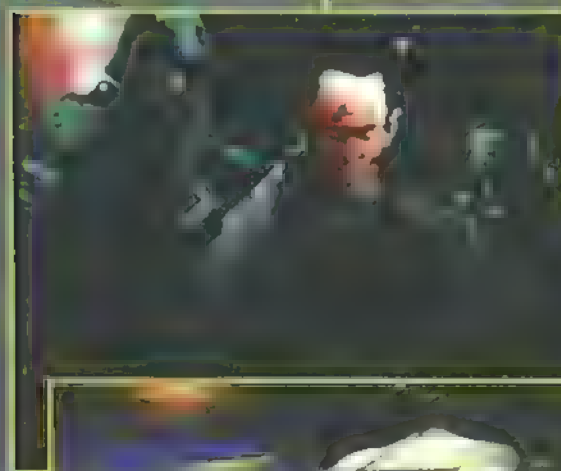
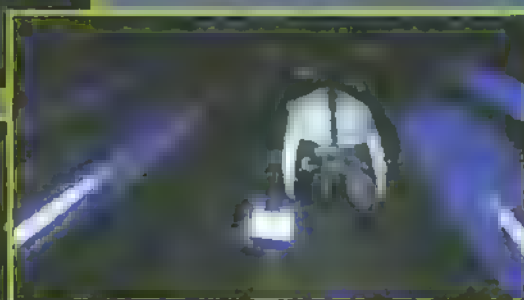
## DES SURPRISES PLEIN LA PISTE

Les onze circuits ne sont pas de simples variations sur une piste de base, avec des décors et des textures différentes. Chacun possède ses spécialités. En plus des dénivellations, des circonvolutions de la piste, vous allez découvrir différents pièges, rétrécissements, obstacles à éviter au dernier moment... Certaines courses ont même quelques animations sympa, comme un dragon, appartenant à la faune locale de la planète sur laquelle elle a lieu, qui jaillit au-dessus de la route.



## AMBIANCE...

Les circuits sont très différents. Certains sont dans les sables, qui dans les glaces... A chaque victoire, vous bénéficiez d'une somme d'argent qui vous permet de changer ou de modifier votre véhicule. Avant le départ, votre mécano, un Black avec une prothèse cybernétique en guise de main gauche, vous glisse à l'oreille quelques précieux conseils sur vos concurrents et la meilleure stratégie à adopter.

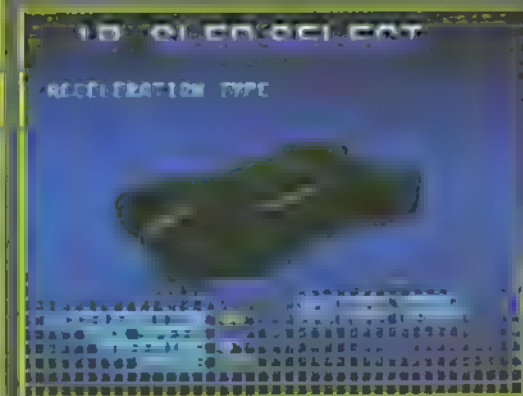
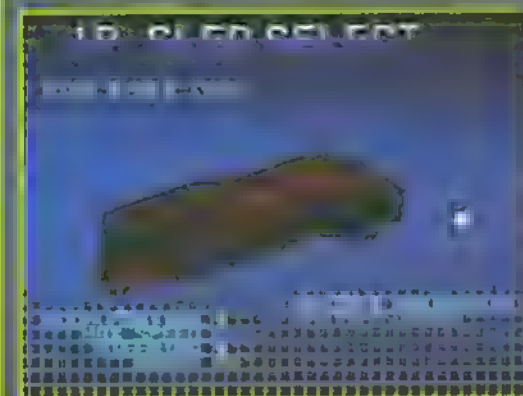
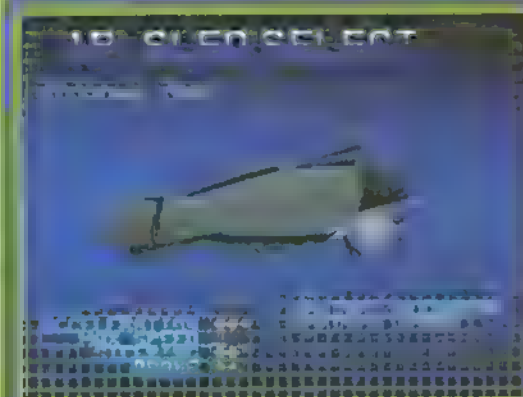
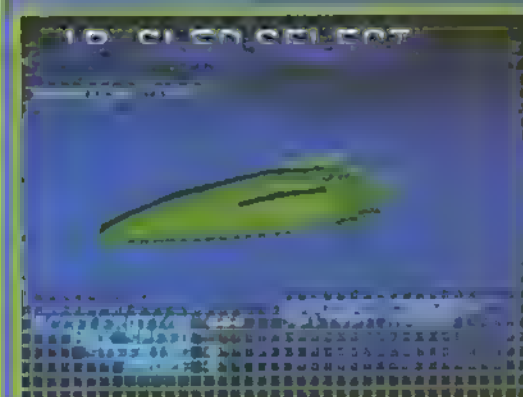


Une spécialité du jeu: les goulets d'étranglement.



## CHOISISSEZ VOTRE DESTRIER

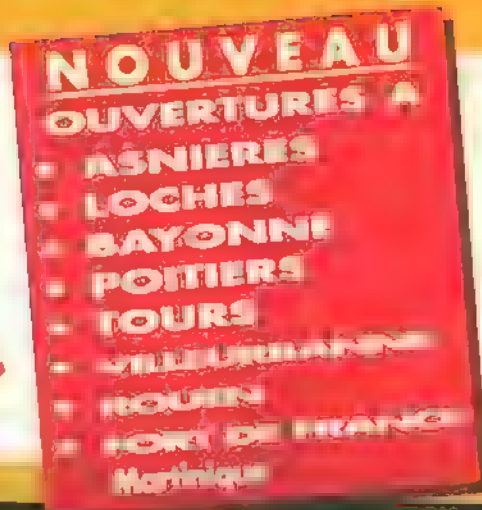
L'option Sled vous permet d'examiner les caractéristiques de tous les glisseurs qui vous sont proposés. Ceux-ci, modélisés en 3D, tournent sur eux-mêmes, pendant que leurs spécifications apparaissent à l'écran, mettant en avant le point fort de chacun: robustesse, vitesse, accélération...



Au premier plan, un des items qui recharge vos propulseurs auxiliaires.



# ULTIMA games



1ère chaîne de magasin de jeux informatiques neufs et d'occasion

## LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES



- SATURN
- JAGUAR
- NEC FX
- PSX SONY
- 3 DO
- NEO CD

- Tous les jeux sur ces consoles SONT DISPONIBLES
- Pour tout ACHAT d'une console, ULTIMA s'engage à vous reprendre votre ancien matériel AU MEILLEUR PRIX.

## NOS BOUTIQUES ULTIMA

### BOUTIQUES PARIS

#### PARIS/GOBELINS

NEUF - OCCASION - ECHANGE  
57, avenue des Gobelins - 75011 Tél : 47 07 33 00

#### PARIS/REPUBLIQUE

NEUF - OCCASION - ECHANGE  
5, BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31

#### PARIS/TURIN

OCCASION - ECHANGE  
21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14

#### ASNIERES

NEUF - OCCASION - ECHANGE  
95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 95 31 68 70

### BOUTIQUES PROVINCE

#### BASTIA

3, rue St François - 20200 Tél : 95 31 68 70

#### BAYONNE

11, rue du Port de Castes - 64100 Tél : 59 46 13 38

#### BLOIS

48, rue Beauvoir - 41000 Tél : 54 74 44 53

#### BORDEAUX

203, rue Sainte Catherine - 33000 Tél : 56 92 85 11

#### BOURGES

9, rue d'Auron - 18000 Tél : 48 24 46 72

#### CARCASSONNE

22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74

#### CASTRES

6, rue Henri IV - 81100 Tél : 63 59 28 03

#### GRENOBLE

4, rue des Bergers - 38000 Tél : 76 47 12 33

#### LOCHES

5, rue St Antoine - 37600 Tél : 47 59 28 20

#### LE HAVRE

95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82

#### NIMES

4, rue des Greffes - 30000 Tél : 66 76 16 16

#### PERPIGNAN

17, avenue Guynemer - 66000 Tél : 68 50 89 50

#### POITIERS

8, rue de l'Eperon - 86000 Tél : 49 41 77 45

#### ROCHEFORT

127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25

#### ROUEN

103, rue du Général Leclerc - 76003 Tél : 35 98 38 99

#### TOULOUSE

11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34

#### TOURS

222, avenue de Grammont - 37000 Tél : 47 20 31 32

#### VILLEURBANNE

38-40, cours Emile Zola - 69100 Tél : 72 75 48 00

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

**MINITEL**  
CONNECTEZ-VOUS !!

**3615  
ULTIMA  
GAMES**

FRAIS DE PORT GRATUITS

**PROMO - OCCASIONS  
VPC** (la moins chère de France)

NOUS ACHETONS  
**COMPTANT**  
TOUS VOS JEUX ET  
MATERIEL D'OCCASION

**CARTE DE FIDELITE**

**4 JEUX ACHETES**  
sur une période d'un an  
**= 1 JEU GRATUIT**  
**AU CHOIX**

LES REVENDREURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS  
OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUS  
**TEL : 43 55 72 77 - FAX : 43 38 11 76**



# Blue Seed

**B**lue Seed" a été réalisé par le "manga-ka" créateur de "3 X 3 Eye", j'ai nommé Yuzo Takada. On retrouve les thèmes favoris de ce dessinateur: les forces du Mal qui n'attendent qu'un rituel pour se réveiller et se déchaîner, les pouvoirs parapsychologiques dont sont dotés certains "élus", la violence des adversaires de l'au-delà...

L'adaptation de la "Graine bleue" sur Saturn est un jeu d'aventure plus qu'un jeu d'action. Vous dirigez une équipe de trois jeunes femmes (au début du jeu, car d'autres personnages vont les rejoindre par la suite) et devez tenter d'empêcher l'impuition des forces du Mal dans notre monde. Vous parcourez le Japon, en interrogeant les individus et en suivant les indices qu'ils vous ont donnés. Seul le dialogue avec les personnes clés vous permet de débloquent certaines situations, de rencontrer de nouveaux personnages ou d'obtenir de nouveaux éléments. Bien évidemment, tous les textes (et il y en a un paquet!) sont dans la langue de Tonyama.

Les combats s'effectuent à l'aide de cartes ressemblant à celles d'un jeu de tarot, et l'issue du combat dépend du nombre de points de vie que vous avez pu retirer à votre adversaire. Comme dans un jeu de rôle, ses combats vous rapportent un certain nombre d'expérience et améliorent vos capacités de survie.

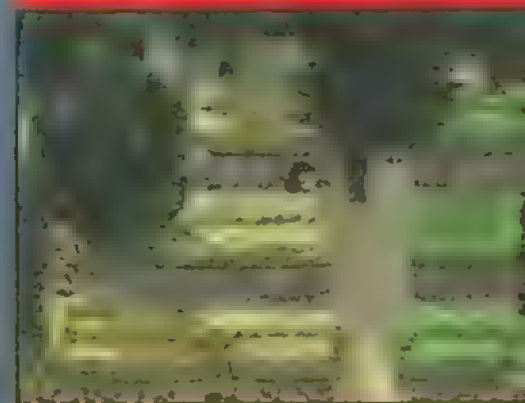


## COMMUNIQUER

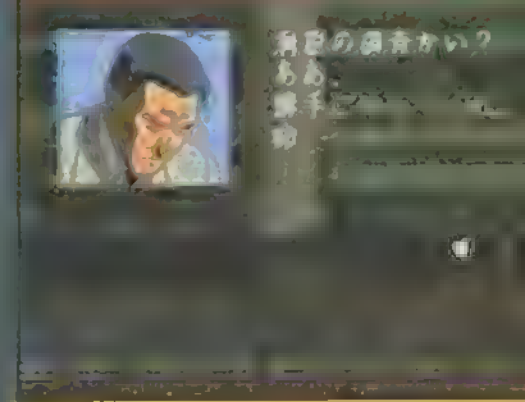
Le secret de Blue Seed réside dans la communication. N'hésitez pas à aller bavarder avec tout le monde, voire à interroger les gens plusieurs fois...



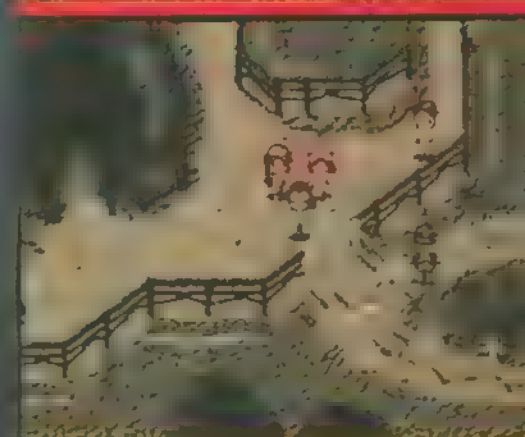
On a signalé des événements étranges dans une caverne qui se trouve au cœur d'un jardin public. Mais le gardien ne veut pas vous laisser rentrer.



Rendez-vous donc du côté de la plantation de thé...



... et discutez un peu avec cet individu.



Retournez au jardin public. Dans le dédale souterrain, vous affronterez alors vos premiers monstres.



Les cartes décident des dommages que vous allez infliger à votre adversaire, mais aussi de ceux que vous allez subir. Les combats sont très peu "graphiques": on a seulement droit à quelques secondes d'animation.



Votre bureau tokyoïte de chasseur d'esprits frappeurs.



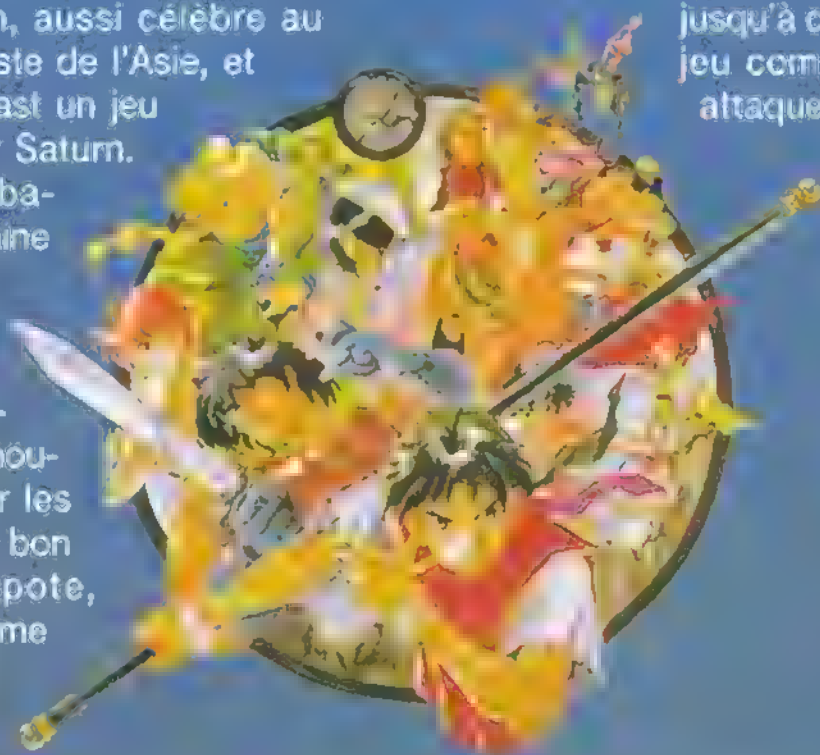
Tiré d'un manga, Blue Seed sur Saturn se devait, en introduction, de nous offrir une animation digne de ce nom.



# Gensô Suikoden

**K**onami, avec Gensô Suikoden ("La Légende fantastique de Suikoden"), est sur le point d'achever son premier jeu de rôles sur Playstation. Il s'agit d'un jeu de rôles très classique qui prend place dans la Chine médiévale. Il est basé sur la légende de Suikoden, aussi célèbre au Japon et en Chine que dans le reste de l'Asie, et qui a inspiré récemment à Data East un jeu d'arcade de combat, converti sur Saturn. Sous le règne de l'empereur Babarossa, le joueur ainsi qu'une centaine d'autres personnages vont lutter contre la tyrannie du pouvoir impérial. Babarossa fut un bon empereur, aimé de ses compatriotes, jusqu'au jour où il tomba amoureux d'une sorcière qui, aidée par les forces du Mal, en fit sa créature. Le bon Babarossa devint alors un despote, pillant le pays et imposant un régime de terreur. Le héros est censé appartenir à une famille de nobles,

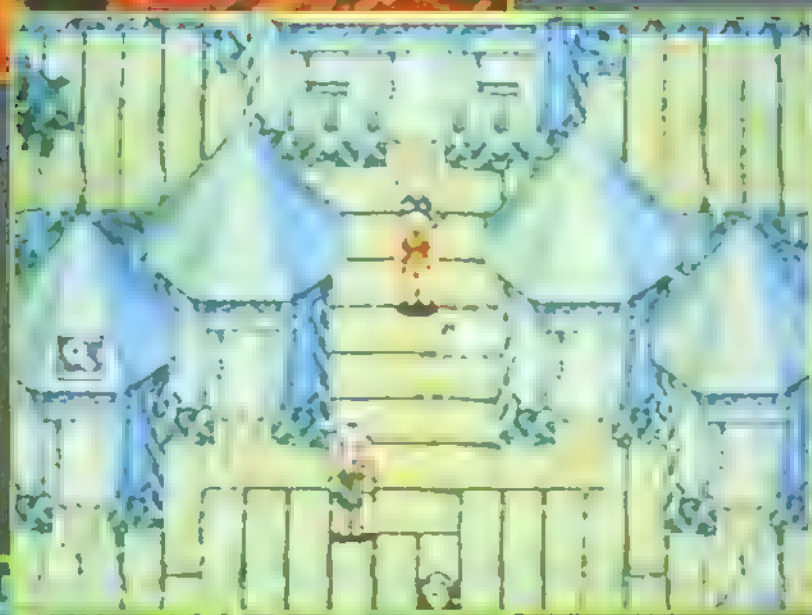
traditionnellement chevaliers de l'empereur. Mais il se révolte devant les exactions de Babarossa et prend la tête des rebelles. Dans le jeu, comme dans la légende, le joueur peut contrôler une équipe comptant jusqu'à cent huit personnes. Le système de jeu comporte trois sortes d'attaque: les attaques au corps à corps, les attaques magiques et les attaques à distance (lance, flèches, petits suisses...).



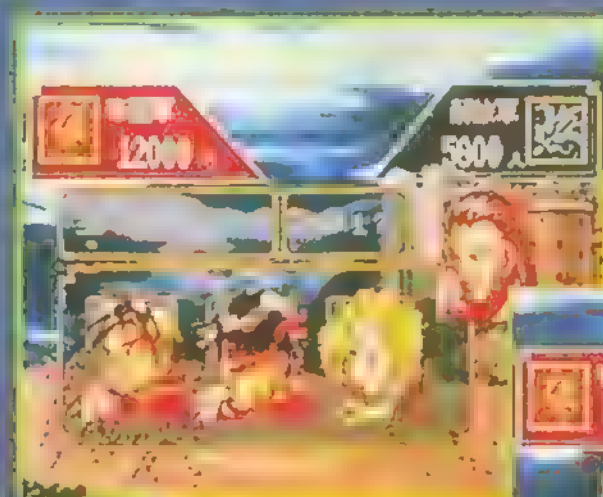
LE JAPON EN DIRECT



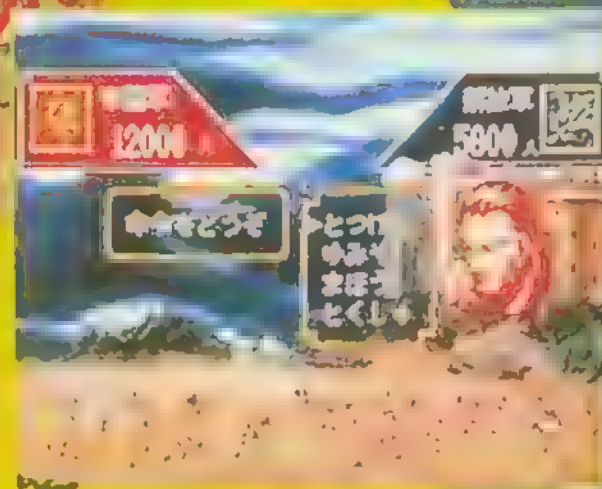
*Cela ressemble à un village paisible, ça en a l'aspect, la couleur et l'odeur, mais...*



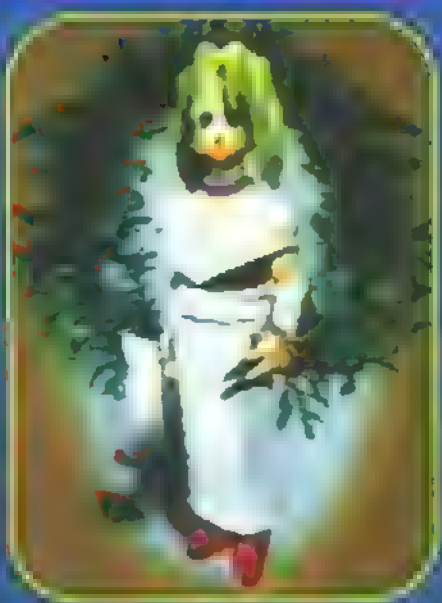
*Dans la plus pure tradition des jeux de rôles, vous ne poserez pas le pied par terre sans devoir vous tracer un chemin à coups d'épée, de hache ou de sortilège.*



*La fine équipe de quatre de vos aventuriers en pleine concertation.*

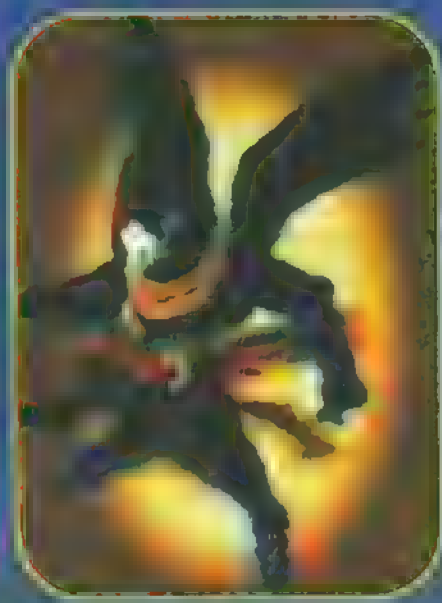






# Riglord Saga

*Riglord Saga est un jeu de rôles/simulation. Plongé en plein cœur d'un univers qui mêle joyeusement Moyen Âge japonais et heroic-fantasy, vous incarnez Asa, chevalier sans peur et sans reproche.*



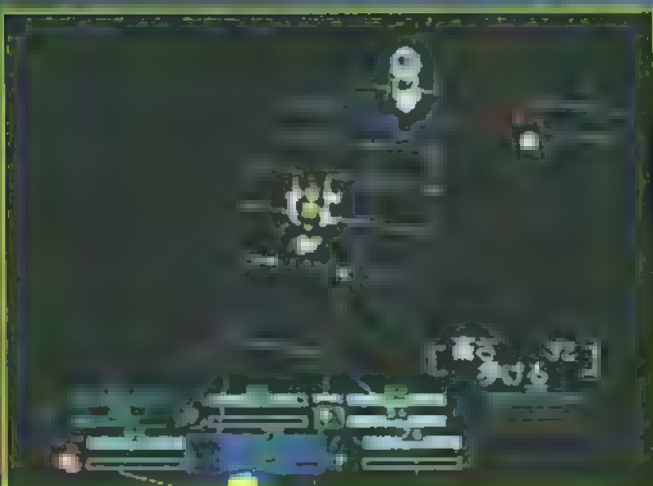
L'action se déroule sur quatre îles différentes, où vous allez devoir recruter une bande de solides compagnons pour pouvoir tordre le cou aux forces des ténébres, et botter les fesses de leurs représentants! L'équipe qui a œuvré sur Riglord Saga n'en est pas à son coup d'essai, puisque c'est à elle que l'on doit la série des Shining Force. La principale originalité de ce CD-Rom est sa réalisation. Il mixe en effet avec bonheur 3D et une représentation plus classique en bit-map. Les décors, les bâtiments et le relief sont réalisés en 3D. Il est ainsi possible de faire varier les points de vue durant les déplacements, ou de voir ses adversaires sous tous leurs angles avant de les combattre.

**Modélisés, photographiés, stockés, affichés**

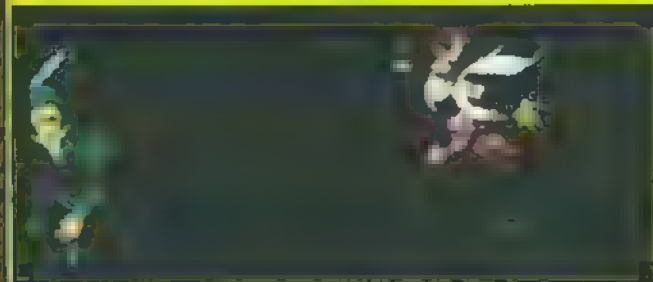
En revanche, les personnages, héros ou Pas-beaux, sont affichés en bit-map. S'ils ont bien été modélisés en 3D par les développeurs sur stations de travail Silicon Graphics, avec un

luxé de détails et un rendu excellent, ils s'affichent pas, en revanche, sous forme de polygones en 3D mais sous forme d'images qui constituent alors les sprites des protagonistes. C'est-à-dire que les développeurs ont stocké des images prises sous tous les angles du rendu 3D des individus, et, suivant la position du personnage, l'une ou l'autre d'elles s'affiche à l'écran.

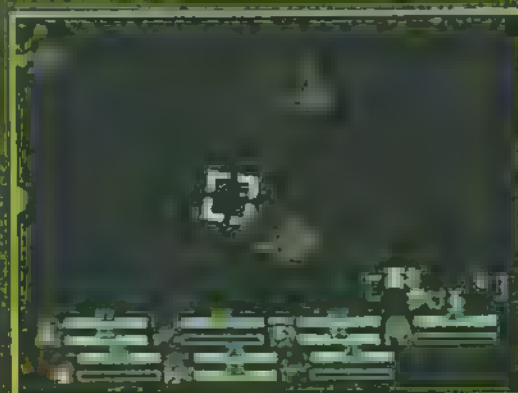
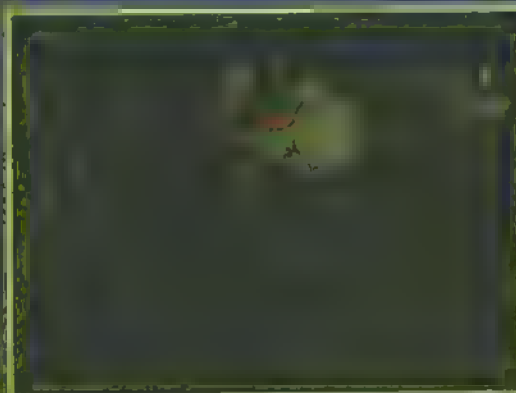
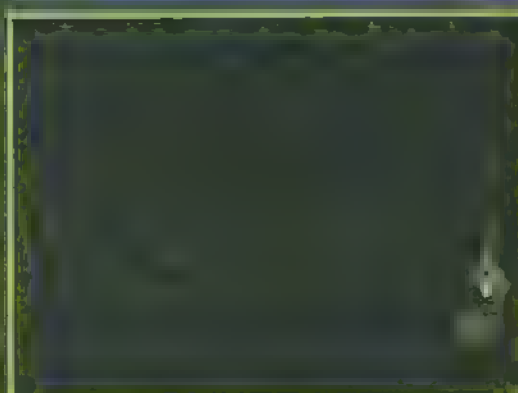
Les déplacements de vos personnages sont un peu fastidieux: lors des combats, il faut prendre vos aventuriers un par un, les amener devant leur adversaire afin que le combat commence. En mode Déplacement, le sol est alors recouvert d'une grille et, suivant votre personnage, la nature et la topologie du terrain, vous pouvez vous déplacer plus ou moins loin.



Grâce à ses pouvoirs magiques, en invoquant un sortilège, ce membre de votre équipe peut modifier la topographie du sol, créant une colline ou, au contraire, constituant un ravin. Cela est bien utile au cours des combats. Par exemple, si vos troupes au premier plan gênent l'archer du groupe, il pourra créer un petit monticule afin d'œuvrer en paix.



## INSPECTER LE TERRAIN EN TOUTE QUIÉTUDE



Riglord Saga vous permet d'inspecter le terrain avant que vos héros ne s'y aventurent. Une fois que vous avez choisi un personnage, et que vous êtes en mode Déplacement, vous pouvez librement parcourir l'échiquier qui vient d'être superposé sur les lieux. Les décors du jeu étant en 3D, il est même possible de changer le point de vue, passant d'une vue aérienne à un angle plus terrestre. Ainsi, vous pouvez reconnaître un passage, observer l'aspect des combattants que vous aurez à y affronter et les divers objets qui s'y trouvent.



## UN COMBAT TYPIQUE



Votre troupe d'aventuriers se promenait tranquillement dans la verte prairie quand, au détour d'un tournant, apparaît la soldatesque ennemie.

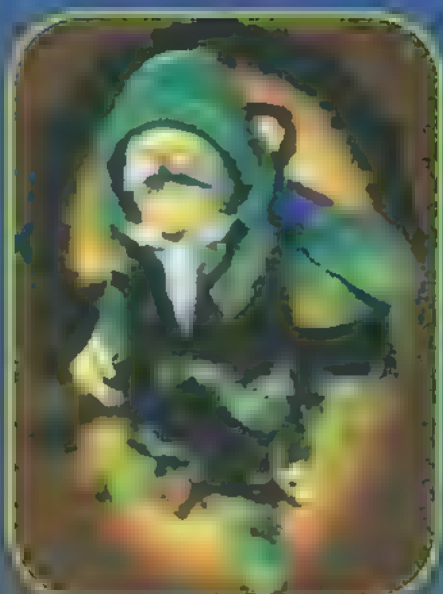
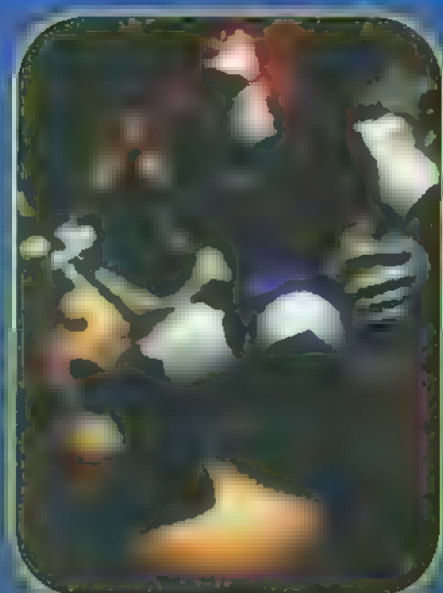
En tant que leader de la fine équipe, c'est à vous qu'il incombe de corriger durement l'impudent.



Après avoir sélectionné sur la carte la case dans laquelle vous souhaitez vous rendre, une animation déplace votre héros à l'endroit souhaité.



Lors du combat, n'apparaissent à l'écran que les deux protagonistes. Les alentours deviennent alors sombres et opaques.



Lors d'un combat, "Miss" s'affiche si vous avez manqué votre adversaire. Sinon, c'est le nombre de points de dommages que vous lui avez infligés qui apparaît.

LE JAPON EN DIRECT



# Incroyable!!!

## L'équipe de France se qualifie.



L'action du match où Gérard Dupont s'infiltrer dans la défense et se retrouve seul face au gardien : la victoire est au bout de son pied !!

**ÇA NE  
POUVAIT ÊTRE  
QUE SUR  
SOCCER  
SHOOTOUT!!**

Gérard Dupont, héros de cette rencontre laisse éclater sa joie après une patate extraordinaire dans les arrêts de jeu qui met fin à la série noire de l'équipe de France. Cette victoire rassure tout le monde et en particulier l'entraîneur, qui après une série de matchs sans victoire se retrouvait sur un siège éjectable.



# Nintendo vous présente son meilleur jeu de foot.

## Soccer Shootout

CARCOM



3615 Nintendo (1.27 F/mn)

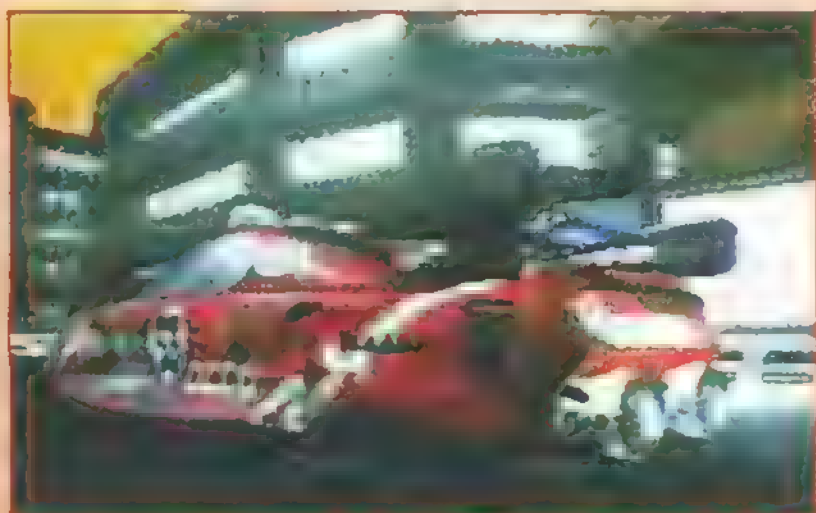
# SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



## GONFLÉE LA 3DO!

La compagnie américaine annonce la sortie prochaine d'une nouvelle génération de 3DO. Basée sur la technologie M2 64 bits, cette super-3DO devrait faire preuve de très grandes performances. D'après Hugh Martin, un des gros salaires de la compagnie 3DO, "les performances en matière d'animation polygonale sont phénoménales" (en anglais dans le texte). En effet, d'après les chiffres annoncés, cette 3DO 64 bits serait conçue autour de dix processeurs graphiques! Fabriqués par IBM, ils devraient permettre l'animation de 1 million de polygones par seconde (rappelons que la Playstation en affiche 360 000 et la Saturn 240 000!). Mapping de texture, Gouraud Shading, lecture des CD vidéo au format MPEG, filtrage d'images sont aussi de la partie. Autant dire que les jeux à venir devraient cartonner. Voici d'ailleurs en exclusivité les premières photos d'une course de voitures futuristes développée avec cette technologie.



## OH OUI-FM!

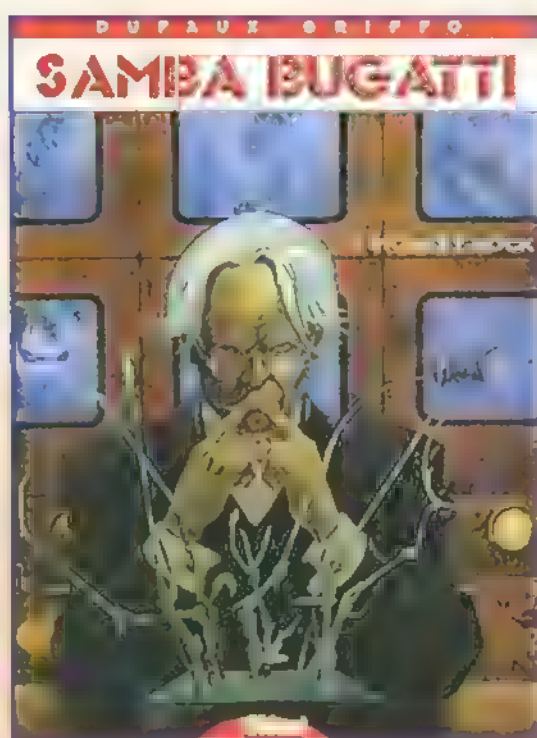
Les Parisiens et Franciliens connaissent certainement Ouf-FM sur 102.3 FM. Si ce nom vous dit quelque chose, vous devez sans nul doute avoir entendu le Rock'n Roll Circus, en fin d'après-midi, ainsi que le Ziggy Show, à partir de 22 heures? Eh bien, bande de petits veinards, sachez que les deux animateurs de ces émissions, Kad et Olivier, vont réaliser très prochainement les Trombinoscopes de Consoles+. Les connaissant, je puis vous assurer qu'on va se payer de sacrées crises de rire.



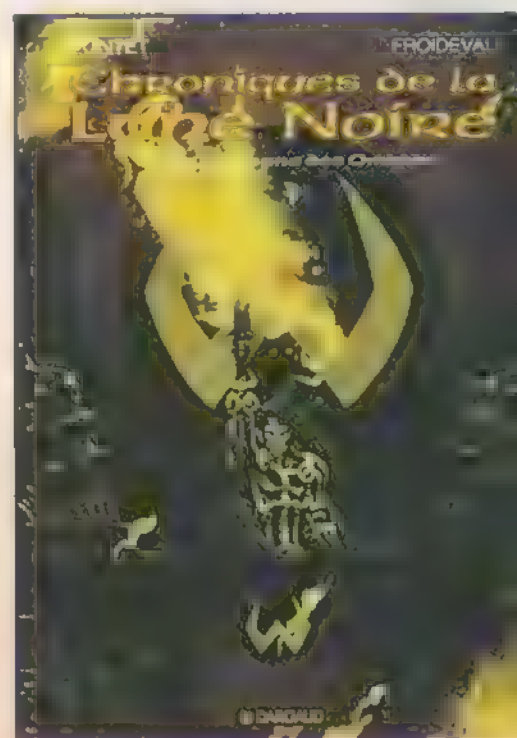
Kad, à gauche, et Olivier à droite, prochainement dans Consoles+

## DES BD ZEN (DEUXIÈME ÉPISODE)

Vous avez découvert le mois dernier un nouveau personnage, Dark Pulse, dans la rubrique "Cyber potins". Cet... homme (?), passionné de réseaux internationaux et de cyberculture vient de me communiquer des nouvelles toutes fraîches de chez Glénat. D'après lui, les tomes de la série "Samba Bugatti" sont à consulter de toute urgence. On y découvre non seulement le futur et le quotidien des hommes au milieu des machines. Ces dernières sont une à une atteintes par la Maladie et contaminent lentement la race humaine. Dans cette époque futuriste, les livres sont devenus hors la loi. Un homme est chargé de mettre la main sur les derniers ouvrages en circulation: "Samba Bugatti". Autre genre, autre époque, autre édition: Dargaud propose ce mois-ci la suite de la fameuse série "Les 7 Vies de l'épervier", "La Folie et l'Assassin". Les amateurs de jeux de rôles, quant à eux, apprécieront certainement le sixième volume des "Chroniques de la Lune noire", "La Couronne des ombres": magie noire et forces obscures sont au rendez-vous.



Cyberambiance, avec "Samba Bugatti" (éditions Glénat).



Dargaud mise sur la magie noire.

## LES TOFES DES HÉROS

Bandai, number one du jeu au Japon et number one des cartouches de jeu Dragon Ball Z en France, s'apprête à lancer sur l'Hexagone des tonnes et des tonnes de figurines de Sailor Moon et des Power Rangers, déclinées pour chaque personnage de ces séries. Choix étonnante, les figurines de Sailor Moon ne dépassent pas six centimètres alors que les Power Rangers se payent le luxe d'atteindre quatorze bons centimètres et d'avoir la faculté de changer de tête! Si vous aimez, y'a aucune raison de vous en priver.



En appuyant sur la boucle de ceinturon, les Power Rangers changent de tête. C'est magique.



Voici enfin les tofes des héros. Les Power Rangers sont annoncés à 60 francs pièce environ, et les Sailor Moon à 30.

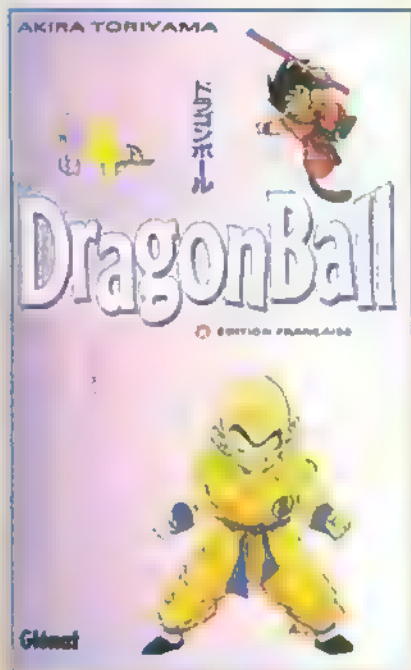
## SPY PRÉSIDENT!

Il y a deux mois de cela, Consoles+ vous proposait d'élire le président de votre tant aimé journal. Après de nombreuses heures de dépouillement houleux, voici les résultats. Spy, avec 21,4% des voix, est la personne que vous avez majoritairement choisie. Viennent ensuite Panda et Elvira à égalité avec 16,7% des voix, A.H.L. avec 14,3%, Niico 13,2%, Switch 9,5% et Marc 7,1%. Enfin, une personne a voté pour Ze Killer, un fayot certainement.



## SPÉCIAL MANGA NEWS

Alors que notre ami le Panda est sous les drapeaux, je dois dire que, pour ma part, je suis sous le charme! Car l'actualité des mangas est ce mois-ci très riche. C'est simple, je ne sais plus où donner de la tête ni des yeux! Commençons par le commencement. Glénat propose le volume 14 de Dragon Ball. Intitulé "Le Démon", vous verrez la fin du commencement mais aussi le commencement de la fin du combat entre Sangoku et Piccolo (je me comprends, c'est l'essentiel). La deuxième partie de "Gunnm" est aussi de la fête: Gally met fin à la vie de Makaku en un ultime combat, mais c'est aussi pour elle le moment de connaître l'amour. Yugo, jeune trafiquant de colonnes vertébrales, est l'heureux élu. Enfin, "Apple Seed" troisième du nom devrait vous ravir de plaisir. Gaia enfin maîtrisée (cf. "Apple Seed II"), ce nouvel épisode débute dans les sombres ruelles de New York...



"Dragon Ball", épisode n° 14.



"Gunnm", tome 2.  
Gally, plus jolie que jamais.



"Apple Seed III".

## DES VERTES ET DES PAS MÛRES

C'est vrai qu'elle était tristounette ma Game Boy grise... Je ne vous dirai pas le nom de ma lessive Mme Michou, mais maintenant les GB sont en couleurs! Noire "branchée", rouge passion, verte écolo, d'une blancheur virginale, jaune c... ou transparente pour ceux qui veulent voir comment c'est fait! Vous pourrez obtenir un exemplaire de cette nouvelle collection au délicieux parfum de gadgets inutiles au prix de 330 francs environ l'unité, sans jeu mais avec quatre piles!



Et en rose, vous l'avez?

## MARIO SE MAC

Après un passage remarqué sur PC, c'est au tour du Macintosh d'accueillir le père Mario. Il s'agit ici d'une compilation de cinq jeux de société: jeux de dames, de dominos, de cartes, de backgammon ou encore de dés. Dans chacun de ces jeux, on retrouve les personnages propres au monde de Mario: Yoshi, la princesse Toadstool et autres tortues. Les principales mélodies de Mario accompagnent les jeux. A réserver aux enfants.



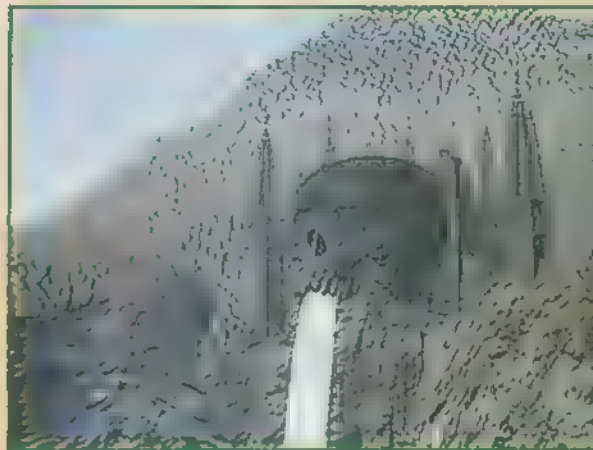
## C'EST PAS D'L'ARNAQUE!

Promis juré, cette fois-ci, y'a pas d'arnaque (contrairement à un autre concours...). La boutique de jeux vidéo Vidéo Story de La Seyne-sur-Mer (Var) organise du 31 mai au 18 juin 1995 un championnat régional du meilleur combattant sur jeux vidéo. Le championnat se déroulera sur cinq jeux de baston: Toh Shin Den (Playstation), Super Street Fighter II X (3DO), Tekken (Playstation), Virtua Fighter (Saturn) et King of Fighters 94 (Neo Geo CD). Chaque participant affrontera son adversaire sur ces cinq jeux. Pour être qualifié pour le tour suivant, le joueur devra remporter obligatoirement trois victoires. Pour recevoir le règlement de ce championnat ainsi que votre bulletin de participation, envoyez l'astronomique somme de 25 francs à Vidéo Story, 25, quai G.-Peri, 83500 La Seyne-sur-Mer. 1 670 francs de lots sont à gagner et seulement 128 joueurs peuvent participer, alors ne tardez pas! Renseignements téléphoniques au 94 94 85 46 (précédé du 16 pour la région parisienne). Patrice Khalifa répondra à toutes vos questions.

## PLEIN LES YEUX!

Crystal Dynamics se lance à l'assaut des 32 bits de Sega et Sony, et nous dévoile des projets alléchants avec tout d'abord Legacy of Kain-Blood Omen, jeu de rôles au titre déjà aventureux... Prévu sur Playstation, ce jeu vous donnera enfin le plaisir de vivre dans la peau d'un vampire et, à l'occasion, de vous transformer en loup-garou, ce qui est toujours sympathique. Les capacités techniques de la 32 bits de Sony (images de synthèse à gogo, multiples angles de vue...) seraient utilisées. Autre titre, autre genre, Solar Eclipse sur Saturn promet d'être un shoot'em up aux décors en 3D mappée dans la lignée de Total Eclipse. Quarante minutes de séquence vidéo sont au programme! Plus sportivement, louchez donc sur 3D Baseball'95: ce jeu au réalisme impressionnant devrait voir le jour sur Playstation et Saturn. Tout comme son frère de muscles, Basketball'95, lui, est prévu en plus sur 3DO. Pour finir, Dragons of the Square Table est un soft humoristique créé par Terry Jones, de la bande des Monthly Python! En tant que petit dragon, vous vivrez de drôles d'aventures sur Playstation et Saturn. Tous ces jeux édités par BMG devraient sortir à l'automne.

Legacy of  
Kain-Blood  
Omen



3D  
Baseball'95



## DU CLÉRASIL, VITE!

C'est plein de boutons et pourtant, c'est pas sale! Spectravideo présente de nouveaux paddles pour la Super Nintendo et la Megadrive. Chacun d'eux possède 6 boutons de tir et un Autofire, le tout repérable grâce à plein de couleurs! La gamme de paddles nommée Sprint Pad propose en outre deux vitesses d'Autofire et un ralenti.

Ils sont beaux mes  
paddles! Allez, on  
en profite!





# NEWS

## VIDÉO NEWS

Si ça bouge pas mal du côté des mangas, je dois dire que vos magnétoscopes ne vont pas s'ennuyer un instant avec les tonnes de nouveautés annoncées. Kaze Animation lance une nouvelle série, "Kojirô!". Créée par les auteurs des "Chevaliers du Zodiaque", Masami Kurunada et Shingo Araki, "Kojirô!" conte l'histoire d'un jeune homme aux pouvoirs démesurés formé à l'école de Fuma. Il vient en aide à l'école de l'Oiseau Blanc, menacée par la toute-puissante école de la Terre Pure. Combats spectaculaires à gogo! Chez le voisin d'en face, Manga Vidéo, on ne chôme pas non plus. "Gunnm" sort le 15 juin! Regroupant les deux premiers tomes du manga, la durée du dessin animé est de cinquante-quatre minutes. Il est annoncé à 129 francs. Une nouvelle série, "La Dernière Mégapolis", composée de quatre feuilletons, débute également. "La Cité du démon" est le premier volume et sera disponible le 15 juin. Enfin, "Urotsukidoji 2" et le troisième épisode de "Cyber City", intitulé "Virus mortel", sont déjà disponibles chez votre revendeur favori.



Ça bouge dans les écoles avec "Kojirô!".



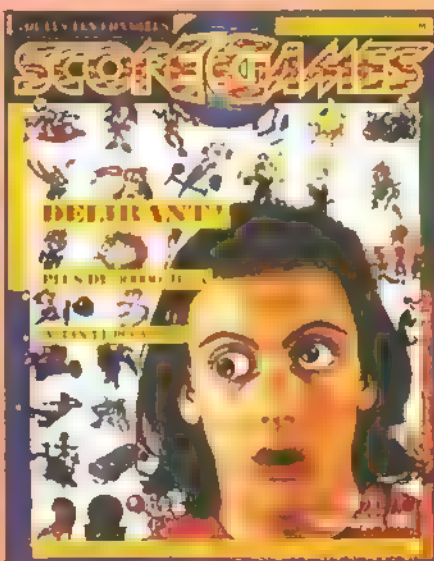
Après la bande dessinée, Gally s'offre la vidéo. J'y crois pas!



Il vous fait pas penser à quelqu'un, l'gars avec sa casquette?

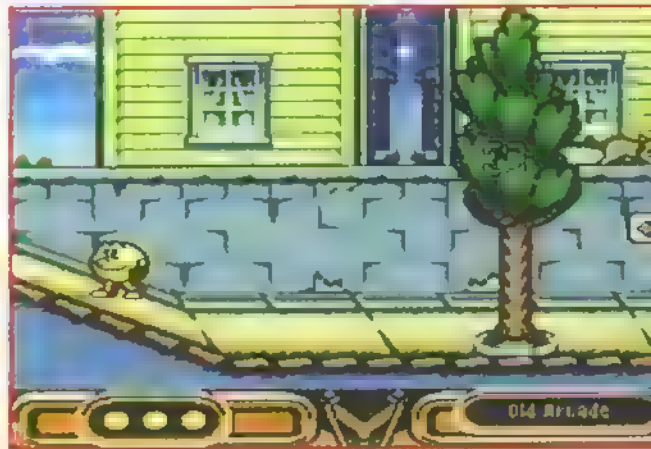
## OUVERTURE DU SCORE

Pour tous les purs joueurs de Poitiers et de sa région, Score Games ouvre une nouvelle boutique de jeux vidéo. Située au 12, rue Gaston-Hulin (tél. 49 50 58 58), elle aura ouvert ses portes à l'heure où vous lirez ces lignes. Heureux soient ceux qui cherchaient désespérément des jeux neufs ou d'occasion, mais aussi des CD-Rom PC et Mac. Pour plus de renseignements sur les boutiques Score Games, tapotez fiévreusement sur votre Minitel 3615 SCORE GAMES.

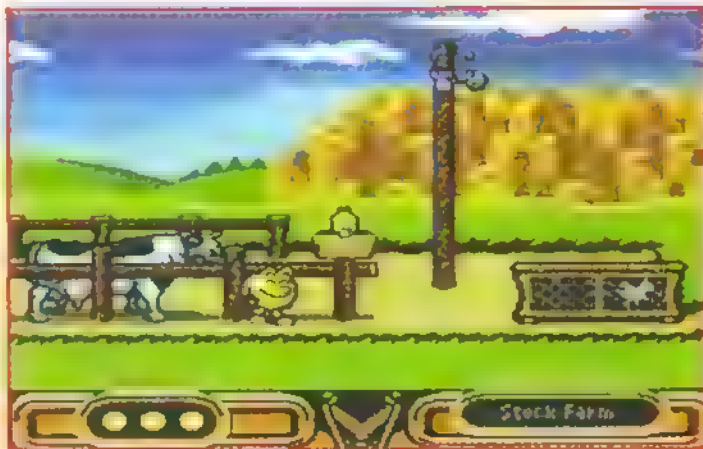


## C'EST DANS LES VIEUX POTS...

... qu'on fait les meilleures soupes, c'est bien connu. Pac Man revient dans un jeu d'aventure original sur SNIN qui le mènera dans de nombreux lieux afin d'accomplir différentes missions - par exemple aller chercher du lait pour son petiot affamé. Originalité: vous ne dirigez pas du tout la petite boule jaune mais uniquement un lance-pierre! C'est en tirant sur certains objets que vous influez sur les actions de Pac, doté d'une animation variée.



Si vous tirez sur le chat, il se jettera sur vous... vous mettra en pièces... Autant éviter.



La bouteille de lait est là. La vache aussi. Comment attraper puis remplir la première avec le lait de la deuxième?



En absorbant une boule jaune d'énergie, Pac se transforme en Super Pac Man.

## FAITES VOTRE CHOIX

Si vous voulez faire le plein d'accessoires pour la Saturn, la liste est impressionnante. Multiplayer permet la connection de 6 joueurs et servira à de nombreux jeux de sport. A lui, vous pouvez déjà jouer à 4 sur Victory Goal (football). Côté courses de voitures, le vola autant de boutons que la manette, mais on passe les vitesses dessous, comme en F1, plus humblement, sur les bornes d'arcade de Virtua Racing. Selon votre taille et votre corpulence, des réglages d'inclinaison sont prévus. La souris, quant à elle, réjouira amateurs de wargame et autres adaptations de jeux micro. Une grosse manette d'arcade munie de tous les boutons du paddle plus des options de vitesse et d'Autofire est aussi proposée. Quant à la cartouche de mémoire, nommée Back-up Memory, elle permet d'enregistrer les parties de tous vos jeux avec une capacité de stockage importante.



Le Multiplayer



La souris



La Back up Memory

Tu veux en savoir plus, épater tes copains  
Tiens-toi au courant  
des dernières nouveautés  
Jeux, Consoles, Mangas  
sur le  
**3615 CONSOLESPLUS**



## NOUVEAU

VENTE EN GROS SUR  
LES JEUX D'OCCASION  
ET NEUFS FRANCHISES  
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

TEL : (1) 44 07 04 61  
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!!  
VENTE !!!  
ECHANGE !!!

# STOCK GAMES

LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION.

### PSX

CONSOLE  
SONY  
PSX PAL



3490 F

JOYPAD PSX 299 F  
MEMORY CARD PSX 299 F  
DARKSTALKER 599 F  
GUNNERS HEAVEN 599 F  
TEKKEN 599 F

### 3 DO

CONSOLE  
3DO FZ10



3290 F

CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL 3290 F  
JOYPAD 3 DO 249 F  
GEX 349 F  
WING COMMANDER 3 349 F  
RISE OF THE ROBOT 349 F

### SATURN

SATURN  
PAL NTC



3490 F

JOYPAD SATURN 299 F  
MEMORY CARD 299 F  
PANZER DRAGON 599 F  
ASTAL 599 F

### NEO GEO CD

CONSOLE  
NEO GEO CD  
+ 2 JOYPAD



2990 F

KING OF FIGHTERS 94 399 F  
STREET HOOP 399 F  
VIEW POINT 399 F  
GALAXY FIGHT 399 F  
FATAL FURY 3 399 F

### MEGA CD

MEGA CD + 1 JEU 990 F  
LISTE SUR TEL

### SUPER NIN OCCAZ

SUPER NINTENDO SEULE	449 F
JOYPAD SNIN	69 F
ADDAMS FAMILY	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DRAGONS LAIR	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STARWING	99 F
ALFRED CHICKEN	149 F
GOOF TROOP	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MARIO ALL STAR	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
EQUINOX	249 F
ERIC CANTONA	249 F
FIFA SOCCER 94	249 F
LEGEND	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
MYSTIC QUEST LEGEND	249 F
SIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	249 F
ANIMANIACS	299 F
BATMAN ET ROBIN	299 F
BLACK HAWK	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE ROI LION	299 F
MICKEY MANIA	299 F
NBA JAM	299 F
SECRET OF MANA	299 F
DEMONS CREST	349 F
PUNCH OUT	349 F

### NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE	799 F
MEMORY CARD	99 F
FATAL FURY	199 F
WORLD HEROES	199 F
ALPHA MISSION 2	249 F
BASEBALL 2020	249 F
BLUE S JOURNEY	249 F
BURNING FIGHT	249 F
CROSSED SWORDS	249 F
CIBER LIP	249 F
LEAGUE BOWLING	249 F
MAGICAN LORD	249 F
NAM 1975	249 F
ART OF FIGHTING	299 F
FATAL FURY 2	299 F
WORLD HEROES 2	349 F
3 COUNT BOUT	349 F
KING OF MONSTER 2	399 F
SAMOURAI SHODOWN	499 F
ART OF FIGHTING 2	599 F
BASE BALL STARS 2	599 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
LAST RESORT	599 F
SUPER SIDE KICKS 2	599 F
WORLD HEROES 2 JET	599 F
SAMURAI SPIRITS 2	899 F

### JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR	890 F
+ 1 JEU	199 F
JAGUAR CONTROLEUR	249 F
ALIEN US PREDATOR	249 F
BRUTAL	249 F
BUBSY	249 F
CHECKERED FLAG	249 F
CRESCENT GALAXY	249 F
DINO DUDES	249 F
KASUMI NINJA	249 F
KAIKEN	249 F
CANNON FODDER	299 F
DOOM	299 F
DRAGON	299 F
IRON SOLDIER	299 F
WOLFENSTEIN	299 F
ZOOL	299 F

### NEC OCCAZ

NEC 6T TURBO 799 F  
LISTE SUR TEL

### MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	299 F
JOYPAD MD	49 F
ADAPTATEUR 32X SEGA	799 F
BATMAN	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
GOLDEN AXE	99 F
QUACKSHOT	99 F
GYNUG	129 F
TAZ MANIA	129 F
AGASSI	149 F
CHAKAN	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
IMMORTAL	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
AQUATIC GAMES	149 F
SONIC II	149 F
SUPER HANG ON	149 F
ALADDIN	199 F
COOL SPOT	199 F
DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
ETERNAL CHAMPION	199 F
FIFA SOCCER	199 F
HULK	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	199 F
SHAO FU	199 F
STREETS OF RAGE 2	199 F
WORLD CUP USA 94	199 F
ZOOL	199 F
GENERAL CHAOS	249 F
FLINK	249 F
MONACO GP II	249 F
URBAN STRIKE	249 F
DRAGON BALL Z	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
LE ROI LION	299 F
MAXIMUM CARNAGE	299 F
SONIC 3	299 F

### 3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC	1990 F
MEGA RACE	149 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
DEMOLITION MAN	199 F
MAG DOG MAC CREE	199 F
SCHOCK WAVE	199 F
THE HORDE	199 F
FIFA	249 F
QUARANTINE	249 F
REBEL ASSAULT	249 F
ROAD RASH	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
THE NEED FOR SPEED	249 F
THEME PARK	249 F
RETURN FIRE	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

### GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS 299 F

### GAME BOY OCCAZ

GAME BOY + TETRIS 199 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK  
GAMES

3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
Tél : (1) 44 07 04 61

#### REGLEMENT

• Carte bleue ☐  
N° carte bleue   
date d'expiration   
• Mandat-lettre ☐  
• Contre remboursement ☐  
• Chèque ☐  
Signature →

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES CONSOLES QT PRI


FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F) Rajouter 40 F pour contre remboursement

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

#### ★ STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
Métro Cardinal Lemoine

(1) 44 07 04 61

#### ★ STOCK GAMES GARE DE L'ES

23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS  
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

(1) 44 63 02 49

#### ★ STOCK GAMES MONTPARNAIS

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS  
Métro Raspail ou Vavin

(1) 43 35 32 10

#### ★ STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte - 75011 PARIS  
Métro République

(1) 48 05 48 23

#### ★ STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont de Sèvres  
92100 - BOULOGNE  
Métro Marcel Sembat

(1) 46 21 19 92

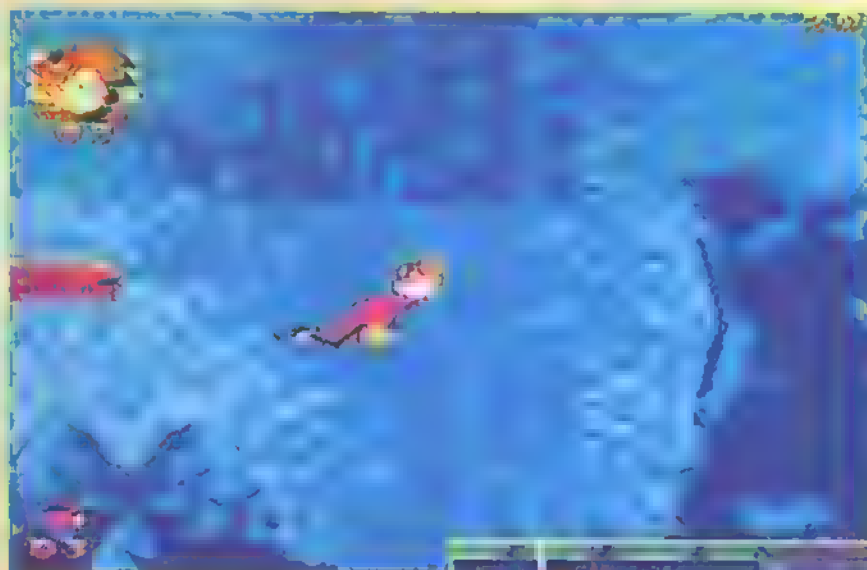
Livraison Colissimo  
en 24h ou 48h



# Spirou

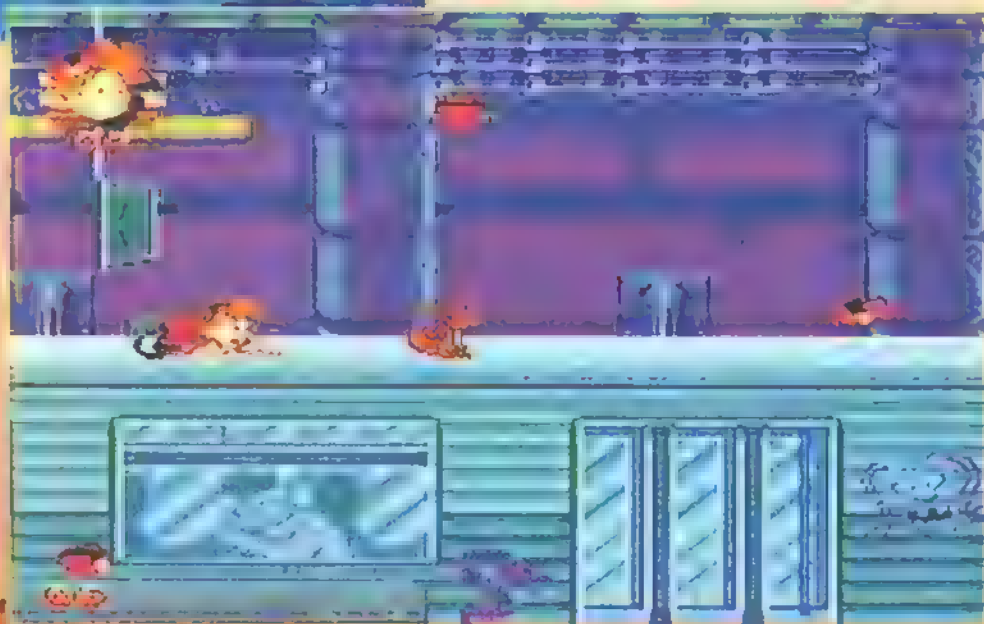
INFOGRAMES/MD  
PLATES-FORMES  
juillet

Le nouveau, Infogrames met en scène un de nos héros de BD dans un jeu fidèle à ses aventures. C'est au tour de Spirou, accompagné de Spip, de se lancer sur Megadrive dans un jeu qui mêle action, shoot'em up et aventure sur la base générale d'un pur plates-formes! Il est bien sûr question de l'enlèvement du comte de Champignac par Cyanure, qui désire se servir de ses inventions à des fins malhonnêtes. Spirou traverse dix-huit niveaux variés tant en actions qu'en décors pour retrouver le comte. Son aventure le mène des rues de New York à la jungle palombienne et ses marécages. Spip le guide dans ses pas et Fantasio lui donne régulièrement des indices. Le tableau est complet avec des phases d'aventure nécessitant les inventions du comte de Champignac: Spirou rapetisse et cherche l'antidote, il doit faire pousser des plantes pour progresser dans la jungle à l'aide de fioles d'engrais spécial, etc. Il y a même un niveau de shoot'em up aérien au programme. Plus de trois cents phases d'animation représentent Spirou qui peut courir, grimper, nager, glisser, pousser des objets, les ramasser... Quatre langues, trois niveaux de difficulté et des mots de passe complètent ce tableau prometteur.



Spirou plonge et nage de façon très fluide.

Un scrolling forcé pour ce niveau du train en marche: Spirou se baisse ou saute pour éviter les panneaux.



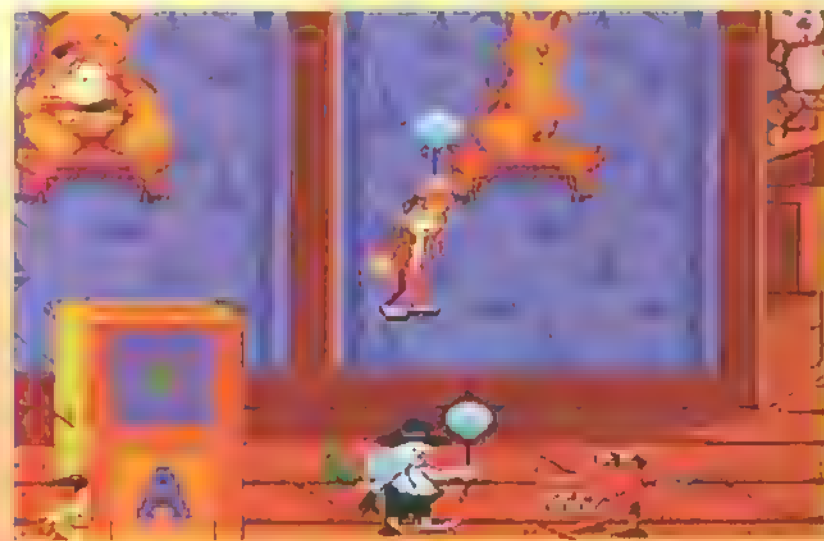
Pousser les caisses compte parmi les capacités du célèbre groom.



Sur les toits de New York, il s'agrippe aux fils électriques. Gare aux décharges!



Cette boule animale très étrange, qui vit dans les marécages de la Palombie, sert de tremplin.



Les ballons du clown l'aident à atteindre les hauteurs.



Spirou tire avec une arme inventée par Champignac. Pour faire pousser la plante et avancer dans le niveau, il doit trouver des fioles.



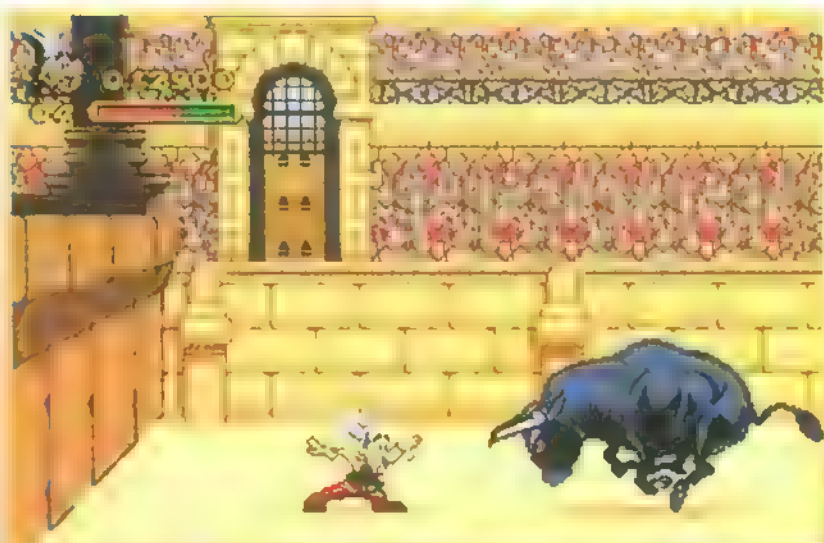
# Obélix

**H**umour et bagarres sont au rendez-vous d'un nouveau jeu mettant en scène Astérix et Obélix. Pour prouver à César qu'ils sont libres comme l'air, nos héros parcourent le monde en ramenant un souvenir de chacun des pays traversés. Cinq pays composent le voyage avec vingt-cinq niveaux aux graphismes très soignés et variés, ainsi que douze tableaux-bonus. Le mode 2 joueurs simultanés permet de disposer d'Astérix et d'Obélix ensemble à l'écran. Seul, vous décidez d'incarner l'un des deux personnages selon les embûches du trajet. L'animation des compères est particulièrement riche avec trois cents phases les mettant chacun en action: outre les bagarres, il leur faudra aussi disputer un match de rugby, participer aux Jeux olympiques et à une corrida! Leur aventure est fidèle à de nombreux extraits d'album de BD assemblés de façon cohérente. Des mots de passe sont, bien sûr, prévus.

**INFOGRAMES/SNIN  
PLATES-FORMES  
juillet**

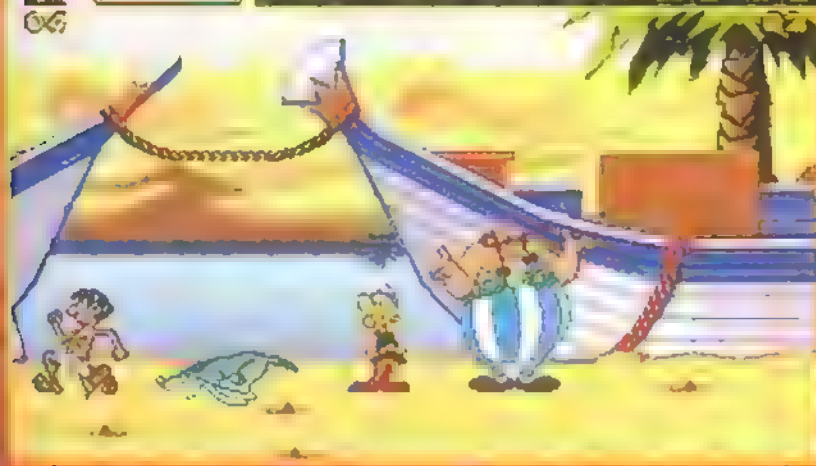


*En Helvétie, prenez de l'élan pour sauter de cime en cime.*



*Astérix participera à une corrida en Hispanie.*

*Libérez les joueurs enfermés par César pour le match de rugby.*



*Une promenade sur le Nil est au programme.*

## HOURS GAMES

TEL : 20.78.06.80 FAX : 20.31.75.91

### Vos jeux à prix Canon...

#### MEGADRIVE

DRAGON BALL Z  
DRAGON BALL Z 3  
PHANTASY STAR IV  
LA LEGENDE DE THOR  
ECCO LE DAUPHIN 2  
EARTHWORM JIM  
MORTAL KOMBAT 2  
STARGATE  
SAMOURAI SHODOWN  
RISE OF THE ROBOT  
NBA JAM TE  
NBA LIVE 95  
FIFA SOCCER 95  
VIEW POINT  
BEYOND OASIS  
YU YU HAKUSHO  
ROAD RASH 3  
TRUELIES  
STREET RACER  
ASTERIX POUVOIR DES DIEUX  
THEME PARK

249 F CONSOLE PAL  
419 F JOYPAD  
499 F JOYPAD (RIDGE RACER)  
399 F MEMORY CARD  
299 F THOSHIDEN  
399 F RIDGE RACER  
339 F TEKKEN  
399 F STARBLADE  
349 F PARODIUS  
249 F KILEAK THE BLOOD  
349 F MOTOR TOON  
399 F RAIDEN PROJECT  
369 F PHILOSOMA  
339 F GUNNERS HEAVEN  
429 F BOXING ROAD  
259 F DARKSTALKER  
389 F JUMPING FLASH  
389 F GUNNER'S HEAVEN  
399 F ARC THE LAD  
399 F METAL JACKET  
399 F

#### SONY PSX

#### SUPER NINTENDO

INT.SUPERSTARSOOCER  
METAL WARRIORS  
DEMON CREST  
RETURN OF JEDI  
ILLUSION OF GAIA  
FINAL FANTASY 3  
DRAGON VIEW  
SUPER PUNCH OUT  
ART OF FIGHTING 2  
FATAL FURY SPECIAL  
ROI LION  
DONKEY KONG  
MICKEY MANIA  
EARTHWORM JIM  
MEGAMAN X 2  
BREATH OF FIRE  
STREET RACER  
NBA JAM TE  
NBA LIVE 95  
STARGATE

429 F CONSOLE PAL  
379 F JOYPAD  
379 F MEMORY CARD  
389 F ASTAL  
419 F PANZER DRAGON  
479 F VICTORY GOAL  
399 F VIRTUA FIGHTER  
399 F DEADALUS  
419 F DAYTONA USA  
429 F PEBBLE BEACH GOLF  
399 F MYST  
359 F GOTHIA  
339 F CLOCK WORK NIGHT  
389 F RAMPO  
379 F VIRTUAL HYDLIDE  
389 F

#### 3 DO

399 F PANASONIC FZ 10 PAL  
369 F WING COMMANDER 3  
399 F GEX  
SUPER STREET FIGHTER X  
THEME PARK  
489 F SAMOURAI SHODOWN  
499 F RISE OF THE ROBOT  
449 F SHOCK WAVE 2  
499 F FLASHBACK  
419 F RETURN FIRE  
419 F MYST  
419 F WICKED 18  
399 F IMMERCEANARY  
499 F NEED FOR SPEED  
DEMOLITION MAN  
FLYING NIGHTMARES  
PYRAMID INTRUDER  
KILLING TIME  
POLICENAUTS

#### SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z 5 (RPG)  
CHRONOTRIGGER  
CAPTAIN COMMANDO  
FRONT MISSION  
NOSFERATU  
WONDER PROJECT  
PRETTY FIGHTER  
SAILOR MOON

489 F  
499 F  
449 F  
499 F  
419 F  
419 F  
399 F  
499 F

#### ACCESSOIRES

ADAPTATEUR AD 29 TURBO  
POUR SUPER NINTENDO  
ADAPTATEUR MEGA KEY  
POUR MEGADRIVE

89 F  
59 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :  
HOURS GAMES - 61, RUE DE LA MONNAIE 59800 LILLE

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Tél : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	P

Port : Console 50 F / autre 30 F  
Règlement : ☐ chèque ☐ Mandat  
☐ C.B. n° \_\_\_\_\_ Titulaire : \_\_\_\_\_  
Expire fin : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_



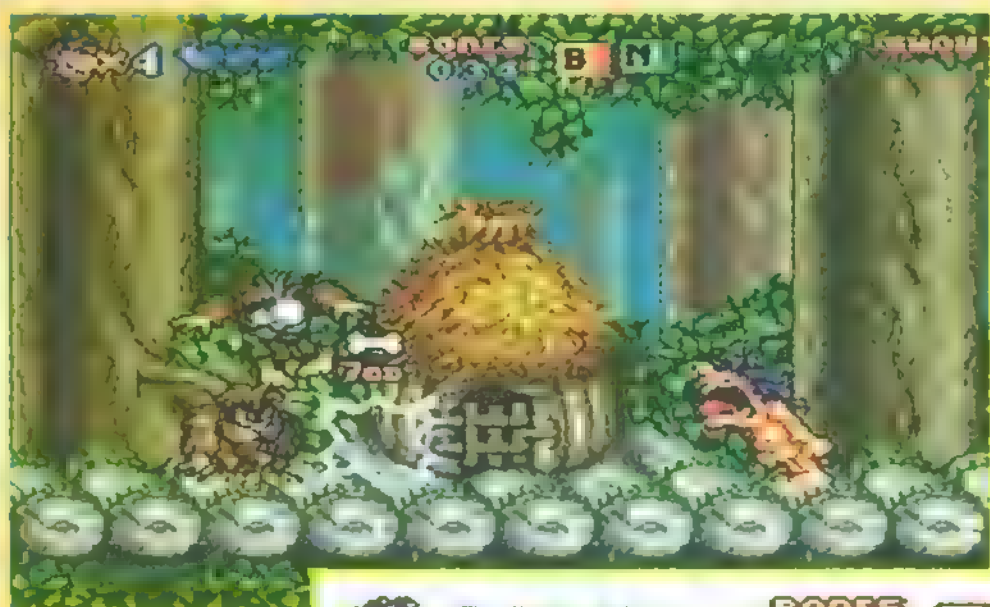
# Prehistorik Man

**V**oilà un homme préhistorique qui a pris tout son temps pour arriver au vingtième siècle! Enfin, il arrive, il est là, et il tient ses promesses! Les dinosaures ont dévasté les réserves de nourriture de Junglerock. Pour acheter des provisions pour l'hiver, le village a besoin d'os, la monnaie de l'époque. Prehistorik Man, alias Sam, part donc en quête du légendaire cimetière de dinosaures pour y choper un maximum d'os. Cette épopée nous entraîne dans 23 niveaux de plates-formes et 4 tableaux-bonus envahis d'une ribambelle d'animaux de l'époque que notre homme doit combattre à l'aide de son cri qui tue, de sa massue, de lances... Sam utilise aussi des véhicules et gadgets comme un deltaplane, un radeau ou un "pogo stick" pour rebondir! L'action est enrichie de quelques petites phases d'aventure, et notre Préhistorik Man aura même l'occasion de trouver une boutique sur sa route pour acheter des objets indispensables, grâce aux os glanés sur le parcours. Un jeu dont l'animation et les graphismes sont loin d'être préhistoriques, eux.

**TITUS/SNIN**  
**PLATES-FORMES**  
juillet



Tempête dans les arbres avec des rafales de vent qui poussent notre homme vers les cimes.

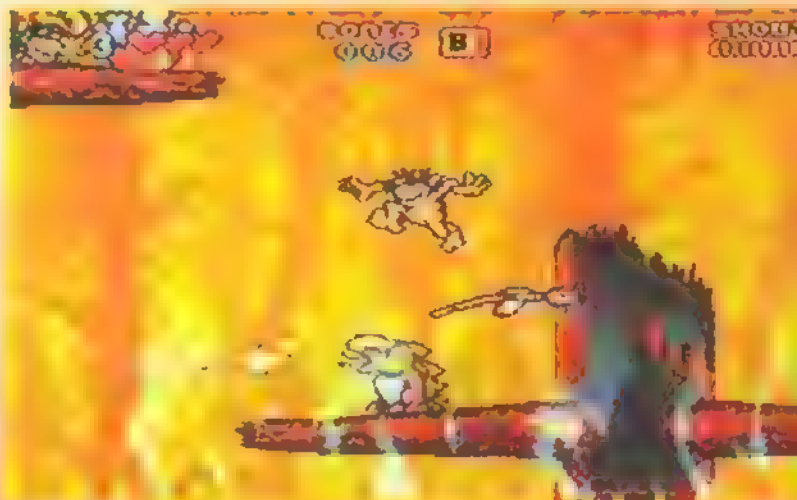
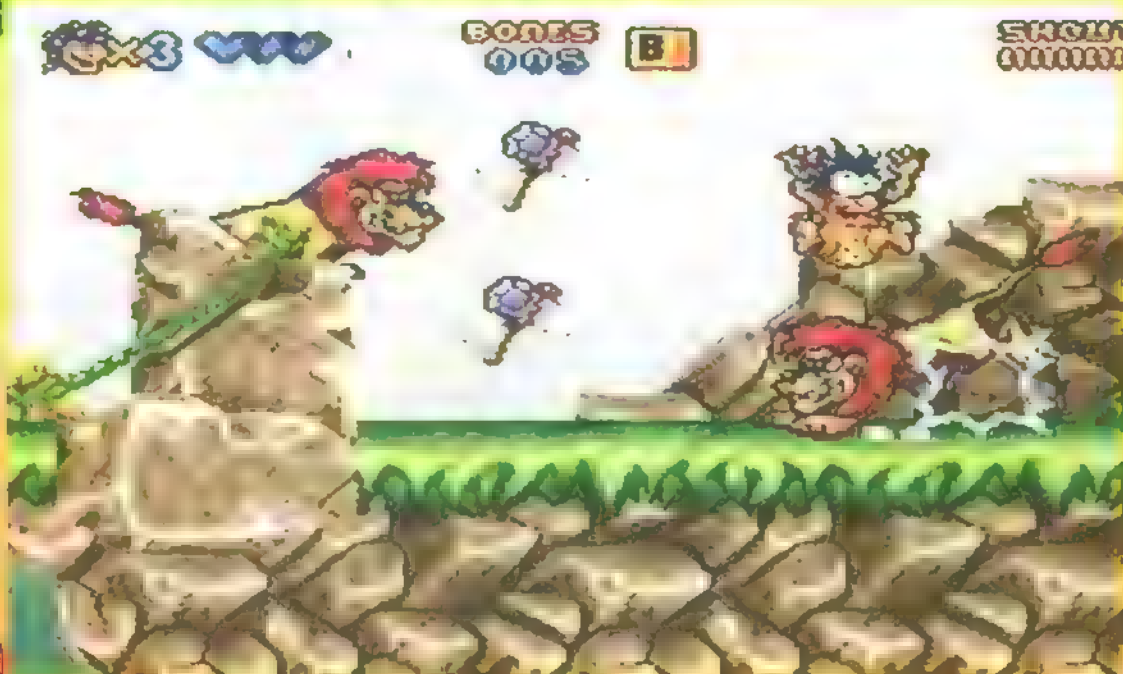


Le cri qui tue élimine tous les ennemis à l'écran.



Un boss impressionnant dont la tête devient rouge quand on le frappe à coups de massue.

Tuez les lions pour avoir leur peau: elle servira de voile à votre deltaplane.



La forêt a brûlé et Prehistorik Man grimpe aux arbres grâce aux lances qu'il plante dans leur tronc.



Le feu monte comme la marée: grimpez aux lianes entre deux flux de flammes.



Glueville Plage et ses passerelles au-dessus de la mer.



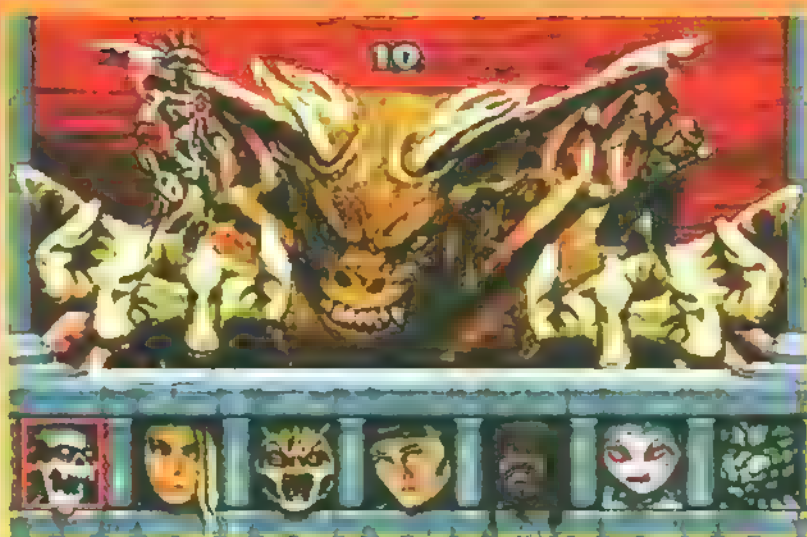
# Ultra Vortex

ATARI/JAGUAR  
BASTON  
juillet

Sept combattants  
aux pouvoirs différents  
sont proposés.

La planète Terre a sombré dans le chaos sous le joug du Gardien, détenteur du pouvoir suprême délivré par le Vortex. Crimes en tout genre, corruption et prévarication sont au menu pour les humains, les robots et les mutants, qui s'entre-déchirent. Il est temps de combattre pour le "test final" afin de reprendre le Vortex au Gardien: sept combattants issus des trois principaux gangs

terriens sont en lice. Ils possèdent tous des techniques de combat différentes et certains disposent même d'un pouvoir spécial, comme Volcana qui crache du feu ou Lucius qui se transforme en oiseau. Pour gagner, il vous faut combattre tous les participants de ce tournoi, puis un terrible lutteur nommé The Shades, avant d'affronter enfin le Gardien lui-même. Le mode 2 joueurs simultanément est également proposé.



Le squelette donne des coups de sa tête contondante: le sang est en option!



Quand elle n'est pas dans les vaps', Volcana crache du feu. Lucius, lui, peut se transformer en aigle.



Reggae Man combat avec un simple bâton, mais celui-ci est redoutable.

NBA JAMTE  
449 F  
Vous achetez 2 jeux  
10 %  
sur le moins cher des deux

CONSOLE  
GAMES

SATURN + JEU  
PSX + JEU  
NEO CD + JEU  
32X + JEU  
3 DO + JEU

VPC: CONSOLES GAMES - 153, rue E. Grueye  
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26  
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - RE  
POUR COMMANDER T  
21/76/23/26 (Paris faire

SUPER NES	neuf	occase	reprise	MEGADRIVE	neuf	occase
Console 50/60 hz	849	—	—	Console + jeu	—	—
International soccer	398	—	—	Story of Thor	349	290
NBA JAMTE	398	290	200	DBZ	299	250
Marso Kart	249	150	75	Yuyu Akusho 2	349	250
Mickey mania	249	150	75	Eternal Champion	99	—
Ghoul Patrol	190	150	75	Ayrton Senna	90	—
DBZ 4	299	250	150	Mortal Kombat 2	190	—
F. P. Special (re-qui)	390	290	200	Bomberman	349	290
Secret of Manat	429	290	200	NBA JAMTE	379	290
Final Fantasy 6	449	350	250	Mr Nutz	299	200
E. JIM	398	290	200	Street Racer	349	290
Soccer Shoot out	249	190	100	Slam Master	375	290
Samurai Shodown	449	290	200	Alien Soldier	349	290
Super Metroid	190	150	100	Sold	398	290
NBA Live 95	299	250	150	Samurai Shodown	375	290
Donkey Kong	299	250	150	Virtua Racing	390	290
				Mortal Kombat 2	190	161

PSX	neuf	occase	reprise	3 DO	neuf	occase
Console + jeu au choix	3890	3490	3000	Console + jeu	2990	2500
Ridge Racer	499	390	300	Street Fighter 2 the	375	290
Tosh, der	499	390	300	Jam it (basket)	290	161
Katak the blood	499	390	300	Samurai Shodown	349	290
TEKKEN	499	390	300	Gex	349	290
Star Blade	449	390	300	IM Mercenary	375	290
Raiden	499	390	300	Quarantine	290	200
Space Griffon	499	390	300	Return Fire	349	290
Gurner's Heaven	499	390	300	Need for Speed	349	290
Boxer Road	499	390	300	Korps Killer	349	290
Myst	499	390	300	Theme Park	349	290
Space 1001	499	390	300	Flash back	349	290
Memory Card	249	161	161	Road Rash	349	250
Joy pad	290	200	100	Joypad 6 boutons	149	—
Fighting joystick	590	—	—			

SATURN	neuf	occase	reprise	JAGUAR	neuf	occase
Console + jeu au choix	3890	3490	3000	Console	1290	990
Daytona USA	449	350	250	Iron Soldier	398	290
Victory Goal	499	390	290	CD ROM	1390	161
Gale Racer	499	390	290	Theme Park	398	290
Panzer Dragoon	499	390	290	Doom	398	290
Deadalus	449	350	250	Rayman	398	290
Virtua Fighter	390	290	200	Syndicate	398	290
Crystal Legend	499	390	200	Canon Foder	—	—
Virtual Hydlide	499	390	200	Joypad	249	161

NEO GEO	neuf	occase	reprise	NEO CD	neuf	occase
Console + jeu	1590	1190	161	Console + jeu	3490	2490
Samurai 2	990	890	600	King of	349	249
Fatal Fury 3	1490	161	161	Samurai 2	349	249
Side Kicks 3	1390	161	161	Street Hoop	349	249
Double Dragon	1390	161	161	View P	375	250
World Heroes 2 jet	690	161	161	Mutation Nation	349	250
World Heroes 2	250	161	161	Super Volley ball 2	375	250
Street Hoop	890	161	161	Fatal Fury 3	390	250
Alpha Mission 2	190	161	161	Side Kicks 3	390	250
Jeux à partir de	190	161	161	Galaxy Fight	390	250

## GOODIES

Mangas ..... à partir de 30 F  
K7 vidéo ..... 129 F  
Figurines ..... 79 F

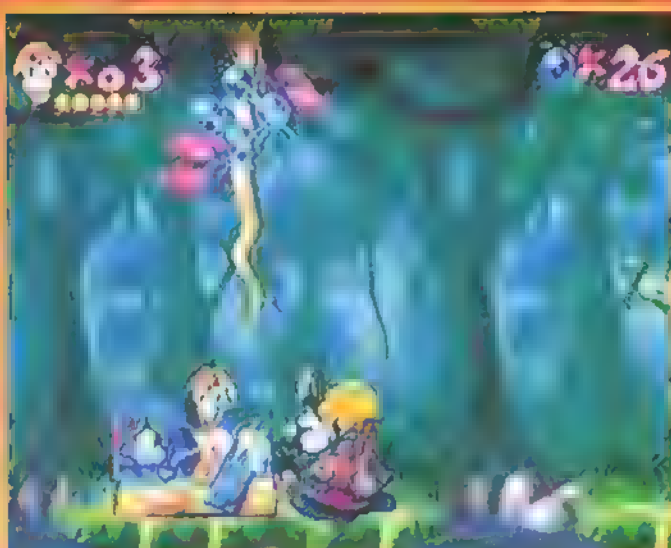
## ENVOI COLISSIM

48 Heures

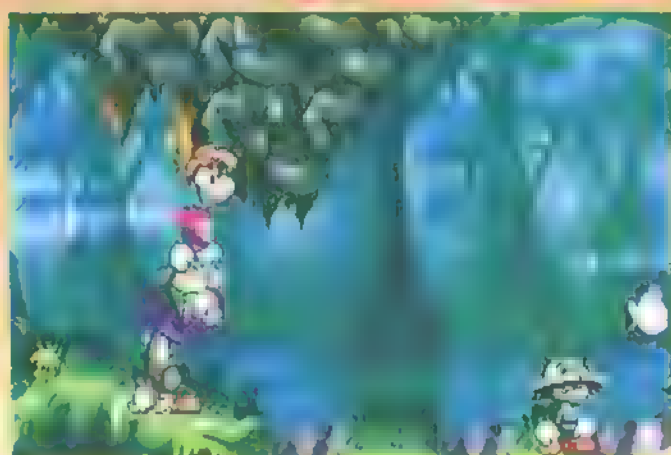
Jeu : 20F, Console : 50F, CRE

Règlement : CB, chèque, C





Le photographe sert de Continue au milieu des niveaux.



En envoyant les boules violettes des plantes sur la tête des explorateurs, Rayman les aveugle et peut leur grimper dessus!

LU DI GAMES/PS-X  
PLATES-FORMES  
septembre



Ta-rayzan a perdu son slip... Un coup de poing de Rayman sur le bosquet lui rendra fierté.

# Rayman

**A** lors que nous attendons avec impatience le test du jeu sur Jaguar, dont la sortie est sans cesse retardée, paraît Rayman sur PS-X. D'un support à l'autre, le scénario demeure le même: Rayman est toujours en quête du Grand Protoon, qui assurait l'équilibre de son monde avant d'être dérobé par Mr Dingo, le malfaisant. Au travers des six mondes graphiquement variés du jeu (une soixantaine de niveaux en tout), Rayman acquiert de nouveaux pouvoirs qui permettent de lancer le poing, de s'accrocher aux plates-formes, de courir, de jouer les hélicoptères et même de planter des graines magiques qui l'aident à progresser et à délivrer les Electroons constituant le noyau du Grand Protoon. Chaque nouveau pouvoir lui permet de mieux explorer les niveaux déjà parcourus, d'où des retours multiples et de nouvelles découvertes. Le jeu sur Jaguar promet certes beaucoup mais les capacités techniques de la PS-X permettent en plus des effets de brume, de transparence et de multiples plates-formes différentiels, sans compter les niveaux supplémentaires.



Des marées de crayons dans le monde des images.



Une transformation en lilliputien lui permet d'emprunter les petits passages.



A dos de moustique, Rayman récupère des Tings-bonus et des poings d'or qui augmentent la puissance de ses coups.

Rayman glisse de façon très fluide sur les portées de notes. Ramper est parfois nécessaire si vous voulez éviter des heurts.

Tu veux en savoir **plus**  
épater tes **amis**!  
Tiens-toi au courant  
des dernières  
nouvelautés  
**Jeux, Consoles,**  
**Mangas**  
sur le  
**3615**  
**CONSOLESPLUS**



Nous pratiquons  
la Vente Par  
Correspondance

# EPR0M

7, rue Gay Lussac 75005 paris

RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne

Nous reprenons  
et nous vendons  
de l'occasion

LOCATION LASERDISC VIDEO D'ANIMATION

Magazines  
Jap. Dispo  
sur PSX,  
Saturn et  
NEC

## LE TEMPLE DU CD-ROM

Jeux Vidéo,  
Laserdisc  
Vidéo, PC,  
CD Rom,  
Goodies  
(DBZ - Sailor  
Moon)...

### PLAYSTATION

#### CONSOLE

Sony Playstation + 1 Jeux .....3690F

#### JEUX À PARTIR DE 499F (NEUF)

- Ridge Racer
- Toshinden
- Parodius Deluxe
- Tekken
- Motor Toon GP
- Cosmic Race
- Raiden Project
- Kileak The Blood
- Boxer's Road
- Cyber Sled
- Gunners Heaven
- Jumpin Flash
- Alien Propon

- Pinball
- Myst

#### - NEWS -

- Bounty's Arms
- Ace Combat
- Aqua Note's Holiday
- Gundam
- Hyper Formation Soccer
- Rule Of Kelba
- Philosoma
- Ark the Lad

#### ACCESSOIRES

Memory Card ..239F PAD Negcon ...390F  
PAD Arcade Hori ..579F PAD Arcade ASCII..579F  
PAD Basic .....249F PAD ASCII .....299F

### SUPER NINTENDO

Demon Crest.....379F Theme park.....Tél.  
Bomberman 3 ....599F  
Exige stage 95.....Tél.  
Elfaria 2 .....09/06/95  
Autres jeux nous consulter

#### PROMOTION

Bomberman 2 ..299F Mickeymania.....249F  
Street Racer .....299F International Super  
Star Soccer.....399F

#### PC-CD ROM

Sim City Enhanced.....149F  
Autres jeux nous consulter

### JAGUAR

Console + Lecteur CD rom .....2490F  
Theme Park.....429F Console.....1290F  
Sensible Soccer Lecteur CD ..1390F VF  
Hoverstrike .....1290F US

### MEGADRIVE

La légende de Thor .399F Theme Park.....Tél.  
Story of Thor.....399F Fifa Soccer .....Tél.  
Soleil .....399F Pagemaster .....Tél.  
X-Men 2.....399F

#### COMMANDER?

TELECOPIE  
24H SUR 24  
46 34 09 00

TELEPHONE  
10H00/19H30  
46 34 24 16

MINITEL  
24H SUR 24  
36-15 CODE  
EPR0M

COURRIER  
24H SUR 24  
EPR0M : 7 rue Gay  
Lussac 75005 paris

### SATURN

#### CONSOLE

Saturn PAL (RVB) + 1 Jeux .....3990F

#### JEUX À PARTIR DE 399F

- Astal
- Daytona USA
- Deadalus
- Clockwork Knight
- Side Pocket (Billard)
- Panzer Dragon
- Virtua Fighter
- Myst
- Victory Goal

- Volant pour Daytona
- Gale Racer
- Shinobi

ET PLUS!!!

Nous contacter

#### - NEWS -

- Parodius
- Grand chaser

D'autres titres sont prévus : appelez-nous et nous vous confirmerons les dates de sorties

#### ACCESSOIRES

Manette d'origine .299F Memory Card ....Tél.  
Fighting Stick .549F

### 3DO

Gex.....Tél.  
Autres jeux .....nous consulter

### NEO GEO CD

Fatal Fury III .....Dispo  
Autres jeux .....nous consulter

### JUIN 1995

Ouverture de nouveaux locaux EPR0M à TOKYO Dès maintenant n'attendez plus désespérément les News... Venez nombreux nous voir!

### Nombreuses vidéos PAL et SECAM

(DBZ 1 à 11 - 129F, Cyber City, Maps, Chroniques de la guerre de Lodoss : 129F...)

REVENDEURS :  
CONTACTEZ  
NOUS  
AU 46 34  
09 00  
(FAX)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :  
EPR0M 7 RUE GAY LUSSAC 75005 PARIS Tél: 46 34 24 16

NOM  
ADRESSE

REF.

PRENOM

CODE POSTAL

PRIX

Frais de port + 38 F  
Contre remboursement + 75 F  
TOTAL  
Mode de Règlement : Chèque  
Contre Remboursement  
Tout nos envois sont en colis  
sino.

Facilité de paiement  
Occaz : des tonnes de jeux à des prix sympas!

\*110F pour les consoles

46 34 24 16



# LA JAPONAIME AVE

## L'EXPERIENCE



### K7 DBZ SECAM en VF

129 Frs au choix

129 Frs au choix

124 Frs au choix

LOT DE  
4 K7 DBZ FR  
AU CHOIX  
**439 F**

LOT DE  
8 K7 DBZ FR  
AU CHOIX  
**839 F**

LOT DE  
12 K7 DBZ FR  
AU CHOIX  
**1100 F**

### K7 VIDEO ORIGINALE PAL

STREET FIGHTER	129	NINJA SCROLL	149
FATAL FURY SPEC	129	LA BLUE GIRL	169
FIST OF T. NORTH		THE GUYVER	149
STAR	169	GOLGO 13	169
WICKED CITY	169	DBZ BIO BROLY	129
APPLESEED	169	TOKYO BABYLON	169
GALACTIC PIRATES	169	ROUJIN Z	169
ULTIMATE TEACHER	169	MONSTER CITY	149

### K7 VIDEO SOUS-TITREE SECAM

IRIA ZHARAM	139	CH. LODOSS 1ou2	129
MAPS	139	CH. LODOSS 3ou 4	139
RANMA 1 2	139	USHIO ET TORA 1ou 2	
YOKHO	110		110

### K7 VIDEO FRANCAIS SECAM

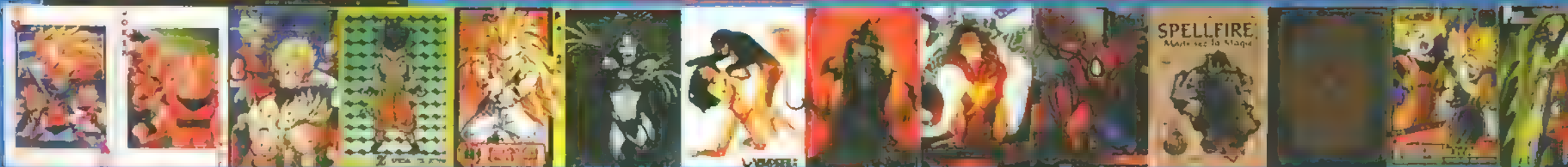
UROTSUKIDOJI 1 ou 2	149	DOMINION 1 ou 2	129
CYBERG CITY 1,2 ou 3	129	GUNNM	129
		MEGAPOLIS	99



### CARDASS & POSTERS

5 Ramicards Plastifiées	49	60 Magic Booster Angl.	55
10 Cardass Longues autocollantes	49	60 Magic Booster Fran.	55
1 Shitajiki	30	24 Magic Fallen Empires	49
2 Posters plastifiés 53X38cm	49	1 boîte Magic Starter	55
20 Cartes Héro-collection 3	49	20 Lady death	55
10 Cardass DP	49	20 Marvel Flair 95	70
10 Cardass Power Level	49	30 X-Men Fleer 95	55
10 Cardass PP	49	33 Vampirella	55
5 Cardass Brillantes Z Collection	49	45 Spellfire Française	49
1 Classeur Collector	59	40 Ken Kelly	55
1 Classeur Rechargeable 200 C.	99		

DRAGON BALL Z



### LES PRIX FIGURINES SON RESERVES A LA VENTE FIGURINES DE LA SUPER BATTLE COLLECTION



Vol. 6 8  
Vol. 1,2,3 4,5,7 9  
Vol. 10 11,12,13  
Vol. 14,15,16



### BOX FIGURINES DBZ FULL COLOR BATTLE



FIGURINES	
1. GOKU (N°1)	149
2. GOKU (N°2)	149
3. GOKU (N°3) (N°4)	249
4. GOKU (N°5)	349
5. GOKU (N°6)	149
6. GOKU (N°7)	149
7. GOKU (N°8)	149
8. GOKU (N°9)	149
9. GOKU (N°10)	149
10. GOKU (N°11)	149
11. GOKU (N°12)	149
12. GOKU (N°13)	149
13. GOKU (N°14)	149
14. GOKU (N°15)	149
15. GOKU (N°16)	149
16. GOKU (N°17)	149
17. GOKU (N°18)	149
18. GOKU (N°19)	149
19. GOKU (N°20)	149
20. GOKU (N°21)	149
21. GOKU (N°22)	149
22. GOKU (N°23)	149
23. GOKU (N°24)	149
24. GOKU (N°25)	149
25. GOKU (N°26)	149
26. GOKU (N°27)	149
27. GOKU (N°28)	149
28. GOKU (N°29)	149
29. GOKU (N°30)	149
30. GOKU (N°31)	149
31. GOKU (N°32)	149
32. GOKU (N°33)	149
33. GOKU (N°34)	149
34. GOKU (N°35)	149
35. GOKU (N°36)	149
36. GOKU (N°37)	149
37. GOKU (N°38)	149
38. GOKU (N°39)	149
39. GOKU (N°40)	149
40. GOKU (N°41)	149
41. GOKU (N°42)	149
42. GOKU (N°43)	149
43. GOKU (N°44)	149
44. GOKU (N°45)	149
45. GOKU (N°46)	149
46. GOKU (N°47)	149
47. GOKU (N°48)	149
48. GOKU (N°49)	149
49. GOKU (N°50)	149
50. GOKU (N°51)	149
51. GOKU (N°52)	149
52. GOKU (N°53)	149
53. GOKU (N°54)	149
54. GOKU (N°55)	149
55. GOKU (N°56)	149
56. GOKU (N°57)	149
57. GOKU (N°58)	149
58. GOKU (N°59)	149
59. GOKU (N°60)	149
60. GOKU (N°61)	149
61. GOKU (N°62)	149
62. GOKU (N°63)	149
63. GOKU (N°64)	149
64. GOKU (N°65)	149
65. GOKU (N°66)	149
66. GOKU (N°67)	149
67. GOKU (N°68)	149
68. GOKU (N°69)	149
69. GOKU (N°70)	149
70. GOKU (N°71)	149
71. GOKU (N°72)	149
72. GOKU (N°73)	149
73. GOKU (N°74)	149
74. GOKU (N°75)	149
75. GOKU (N°76)	149
76. GOKU (N°77)	149
77. GOKU (N°78)	149
78. GOKU (N°79)	149
79. GOKU (N°80)	149
80. GOKU (N°81)	149
81. GOKU (N°82)	149
82. GOKU (N°83)	149
83. GOKU (N°84)	149
84. GOKU (N°85)	149
85. GOKU (N°86)	149
86. GOKU (N°87)	149
87. GOKU (N°88)	149
88. GOKU (N°89)	149
89. GOKU (N°90)	149
90. GOKU (N°91)	149
91. GOKU (N°92)	149
92. GOKU (N°93)	149
93. GOKU (N°94)	149
94. GOKU (N°95)	149
95. GOKU (N°96)	149
96. GOKU (N°97)	149
97. GOKU (N°98)	149
98. GOKU (N°99)	149
99. GOKU (N°100)	149
100. GOKU (N°101)	149
101. GOKU (N°102)	149
102. GOKU (N°103)	149
103. GOKU (N°104)	149
104. GOKU (N°105)	149
105. GOKU (N°106)	149
106. GOKU (N°107)	149
107. GOKU (N°108)	149
108. GOKU (N°109)	149
109. GOKU (N°110)	149
110. GOKU (N°111)	149
111. GOKU (N°112)	149
112. GOKU (N°113)	149
113. GOKU (N°114)	149
114. GOKU (N°115)	149
115. GOKU (N°116)	149
116. GOKU (N°117)	149
117. GOKU (N°118)	149
118. GOKU (N°119)	149
119. GOKU (N°120)	149
120. GOKU (N°121)	149
121. GOKU (N°122)	149
122. GOKU (N°123)	149
123. GOKU (N°124)	149
124. GOKU (N°125)	149
125. GOKU (N°126)	149
126. GOKU (N°127)	149
127. GOKU (N°128)	149
128. GOKU (N°129)	149
129. GOKU (N°130)	149
130. GOKU (N°131)	149
131. GOKU (N°132)	149
132. GOKU (N°133)	149
133. GOKU (N°134)	149
134. GOKU (N°135)	149
135. GOKU (N°136)	149
136. GOKU (N°137)	149
137. GOKU (N°138)	149
138. GOKU (N°139)	149
139. GOKU (N°140)	149
140. GOKU (N°141)	149
141. GOKU (N°142)	149
142. GOKU (N°143)	149
143. GOKU (N°144)	149
144. GOKU (N°145)	149
145. GOKU (N°146)	149
146. GOKU (N°147)	149
147. GOKU (N°148)	149
148. GOKU (N°149)	149
149. GOKU (N°150)	149
150. GOKU (N°151)	149
151. GOKU (N°152)	149
152. GOKU (N°153)	149
153. GOKU (N°154)	149
154. GOKU (N°155)	149
155. GOKU (N°156)	149
156. GOKU (N°157)	149
157. GOKU (N°158)	149
158. GOKU (N°159)	149
159. GOKU (N°160)	149
160. GOKU (N°161)	149
161. GOKU (N°162)	149
162. GOKU (N°163)	149
163. GOKU (N°164)	149
164. GOKU (N°165)	149
165. GOKU (N°166)	149
166. GOKU (N°167)	149
167. GOKU (N°168)	149
168. GOKU (N°169)	149
169. GOKU (N°170)	149
170. GOKU (N°171)	149
171. GOKU (N°172)	149
172. GOKU (N°173)	149
173. GOKU (N°174)	149
174. GOKU (N°175)	149
175. GOKU (N°176)	149
176. GOKU (N°177)	149
177. GOKU (N°178)	149
178. GOKU (N°179)	149
179. GOKU (N°180)	149
180. GOKU (N°181)	149
181. GOKU (N°182)	149
182. GOKU (N°183)	149
183. GOKU (N°184)	149
184. GOKU (N°185)	149
185. GOKU (N°186)	149
186. GOKU (N°187)	149
187. GOKU (N°188)	149
188. GOKU (N°189)	149
189. GOKU (N°190)	149
190. GOKU (N°191)	149
191. GOKU (N°192)	149
192. GOKU (N°193)	149
193. GOKU (N°194)	149
194. GOKU (N°195)	149
195. GOKU (N°196)	149
196. GOKU (N°197)	149
197. GOKU (N°198)	149
198. GOKU (N°199)	149
199. GOKU (N°200)	149
200. GOKU (N°201)	149
201. GOKU (N°202)	149
202. GOKU (N°203)	149
203. GOKU (N°204)	149
204. GOKU (N°205)	149
205. GOKU (N°206)	149
206. GOKU (N°207)	149
207. GOKU (N°208)	149
208. GOKU (N°209)	149
209. GOKU (N°210)	149
210. GOKU (N°211)	149
211. GOKU (N°212)	149
212. GOKU (N°213)	149
213. GOKU (N°214)	149
214. GOKU (N°215)	149
215. GOKU (N°216)	149
216. GOKU (N°217)	149
217. GOKU (N°218)	149
218. GOKU (N°219)	149
219. GOKU (N°220)	149
220. GOKU (N°221)	149
221. GOKU (N°222)	149
222. GOKU (N°223)	149
223. GOKU (N°224)	149
224. GOKU (N°225)	149
225. GOKU (N°226)	149
226. GOKU (N°227)	149
227. GOKU (N°228)	149
228. GOKU (N°229)	149
229. GOKU (N°230)	149
230. GOKU (N°231)	149
231. GOKU (N°232)	149
232. GOKU (N°233)	149
233. GOKU (N°234)	149
234. GOKU (N°235)	149
235. GOKU (N°236)	149
236. GOKU (N°237)	149
237. GOKU (N°238)	149
238. GOKU (N°239)	149
239. GOKU (N°240)	149
240. GOKU (N°241)	149
241. GOKU (N°242)	149
242. GOKU (N°243)	149
243. GOKU (N°244)	149
244. GOKU (N°245)	149
245. GOKU (N°246)	149
246. GOKU (N°247)	149
247. GOKU (N°248)	149
248. GOKU (N°249)	149
249. GOKU (N°250)	149
250. GOKU (N°251)	149
251. GOKU (N°252)	149
252. GOKU (N°253)	149
253. GOKU (N°254)	149
254. GOKU (N°255)	149
255. GOKU (N°256)	149
256. GOKU (N°257)	149
257. GOKU (N°258)	149
258. GOKU (N°259)	149
259. GOKU (N°260)	149
260. GOKU (N°261)	149
261. GOKU (N°262)	149
262. GOKU (N°263)	149
263. GOKU (N°264)	149
264. GOKU (N°265)	149
265. GOKU (N°266)	149
266. GOKU (N°267)	149
267. GOKU (N°268)	149
268. GOKU (N°269)	149
269. GOKU (N°270)	149
270. GOKU (N°271)	149
271. GOKU (N°272)	149
272. GOKU (N°273)	149
273. GOKU (N°274)	149
274. GOKU (N°275)	149
275. GOKU (N°276)	149
276. GOKU (N°277)	149
277. GOKU (N°278)	149
278. GOKU (N°279)	149
279. GOKU (N°280)	149
280. GOKU (N°281)	149
281. GOKU (N°282)	149
282. GOKU (N°283)	149
283. GOKU (N°284)	149
284. GOKU (N°285)	149
285. GOKU (N°286)	149
286. GOKU (N°287)	149
287. GOKU (N°288)	149
288. GOKU (N°289)	149
289. GOKU (N°290)	149
290. GOKU (N°291)	149
291. GOKU (N°292)	149
292. GOKU (N°293)	149
293. GOKU (N°294)	149
294. GOKU (N°295)	149
295. GOKU (N°296)	149
296. GOKU (N°297)	149
297. GOKU (N°298)	149
298. GOKU (N°299)	149
299. GOKU (N°300)	149
300. GOKU (N°301)	149
301. GOKU (N°302)	149
302. GOKU (N°303)	149
303. GOKU (N°304)	149
304. GOKU (N°305)	149
305. GOKU (N°306)	149
306. GOKU (N°307)	149
307. GOKU (N°308)	149
308. GOKU (N°309)	149
309. GOKU (N°310)	149
310. GOKU (N°311)	149
311. GOKU (N°312)	149
312. GOKU (N°313)	149
313. GOKU (N°314)	149
314. GOKU (N°315)	149
315. GOKU (N°316)	149
316. GOKU (N°317)	149
317. GOKU (N°318)	149
318. GOKU (N°319)	149
319. GOKU (N°320)	149
320. GOKU (N°321)	149
321. GOKU (N°322)	149
322. GOKU (N°323)	149
323. GOKU (N°324)	149
324. GOKU (N°325)	149
325. GOKU (N°326)	149
326. GOKU (N°327)	149
327. GOKU (N°328)	149
328. GOKU (N°329)	149
329. GOKU (N°330)	149
330. GOKU (N°331)	149
331. GOKU (N°332)	149
332. GOKU (N°333)	149
333. GOKU (N°334)	149
334. GOKU (N°335)	149
335. GOKU (N°336)	149
336. GOKU (N°337)	149
337. GOKU (N°338)	149
338. GOKU (N°339)	149
339. GOKU (N°340)	149
340. GOKU (N°341)	149
341. GOKU (N°342)	149
342. GOKU (N°343)	149
343. GOKU (N°344)	149
344. GOKU (N°345)	149
345. GOKU (N°346)	149
346. GOKU (N°347)	149
347. GOKU (N°348)	149
348. GOKU (N°349)	149
349. GOKU (N°350)	149
350. GOKU (N°351)	149
351. GOKU (N°352)	149
352. GOKU (N°353)	149
353. GOKU (N°354)	149
354. GOKU (N°355)	149
355. GOKU (N°356)	149
356. GOKU (N°357)	149
357. GOKU (N°358)	149
358. GOKU (N°359)	149
359. GOKU (N°360)	149
360. GOKU (N°361)	149
361. GOKU (N°362)	149
362. GOKU (N°363)	149
363. GOKU (N°364)	149
364. GOKU (N°365)	149
365. GOKU (N°366)	149
366. GOKU (N°367)	149
367. GOKU (N°368)	149
368. GOKU (N°369)	149
369. GOKU (N°370)	149
370. GOKU (N°371)	149
371. GOKU (N°372)	149
372. GOKU (N°373)	149
373. GOKU (N°374)	149
374. GOKU (N°375)	149
375. GOKU (N°376)	149
376. GOKU (N°377)	149
377. GOKU (N°378)	149
378. GOKU (N°379)	149
379. GOKU (N°380)	149
380. GOKU (N°381)	149
381. GOKU (N°382)	149
382. GOKU (N°383)	149
383. GOKU (N°384)	149
384. GOKU (N°385)	149
385. GOKU (N°386)	149
386. GOKU (N°387)	149
387. GOKU (N°388)	149
388. GOKU (N°389)	149
389. GOKU (N°390)	149
390. GOKU (N°391)	149
391. GOKU (N°392)	149
392. GOKU (N°393)	149
393. GOKU (N°394)	149
394. GOKU (N°395)	149
395. GOKU (N°396)	149
396. GOKU (N°397)	149
397. GOKU (N°398)	149
398. GOKU (N°399)	149
399. GOKU (N°400)	149
400. GOKU (N°401)	149
401. GOKU (N°402)	149
402. GOKU (N°403)	149
403. GOKU (N°404)	149
404. GOKU (N°405)	149
405. GOKU (N°406)	149
406. GOKU (N°407)	149
407. GOKU (N°408)	149
408. GOKU (N°409)	149
409. GOKU (N°410)	149
410. GOKU (N°411)	149
411. GOKU (N°412)	149
412. GOKU (N°413)	149
413. GOKU (N°414)	149
414. GOKU (N°415)	149
415. GOKU (N°416)	149
416. GOKU (N°417)	149
417. GOKU (N°418)	149
418. GOKU (N°419)	149
419. GOKU (N°420)	149
42	



FULL ACTION K  
N° 4 Goku Ultra  
N° 5 Gotrunk  
N° 6 Gozita

DBZ SS GOHAN VOICE BATTLE	249
DBZ SUPER DEFORMERS CALCULATORS	30
DBZ PORTE CLIFS	9
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES S FIGHTER	109
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES DBZ	109

### TEE-SHIRT DRAGON BALL Z

100% Coton Blanc

3 Tailles au choix 8/10 A - 12/14 A - 16

indiquez nous vos personnages préférés

**79 Frs / 1 ou 149 Frs / 2**

### OFFRE SPECIALE D'ETE

1 TEE-SHIRT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 500 Fr



# NEW-TECH CITY

LA REFERENCE

Tél: (1).34.64.05.05

**CERGY-PONTOISE**  
62 Rue du Gl Leclerc  
95 St-Ouen L'Aumône  
Tél: (1).34.64.05.05

**75**  
**C.C. Masséna 13**  
96-98 Bd. Masséna  
75013 Paris  
Tél: (1).44.24.00.00

**BELGIQUE**  
(Tél pour prix en FB)  
1159D ch. de Waterloo  
1180 Bruxelles  
Tél: 02.375.90.96

**95**  
**SARCELLES**  
19 Rue des Bauves  
95200 Sarcelles  
Tél: (1).34.38.06.29

**VPC MINITEL**  
**3615 FIGHT**  
Carte Bancaire

**REVENDEURS**  
**FRANCHISES**  
Thierry ou Stéphane  
Tél: (1).34.64.64.73  
Fax: (1).34.64.64.70

**3615 FIGHT**  
**PLEIN DE CADEAUX**  
**A GAGNER**

**CATALOGUE**  
**COULEUR DISPONIBLE**  
20 F. ou gratuit pour  
toute commande

☐ Catalogue général  
Consoles et jeux vidéo  
PC et CD-ROM  
Vidéo et CD  
Magazines et Goodies

☐ Supplément pour adultes

## MANGAS NB N°41 DRAGON BALL Z 39 Frs

MANGAS  
JAPONNAIS

DBZ N°41	39
DRAGON BALL Z	39
AKERU	40
SAM SEVAN	40
KEN LE SURVIVANT	40
BASTARD	40
SAILOR MOON	40
BYE EYES	40
CLAMP	40
RANMA 1/2	40
PARODIES FIGHTER	40
LODROSS	40
S FIGHTER 2 MOVIE	40
YUYU HAKUSHO	40
DNA 2	40

MANGAS  
FRANCAIS

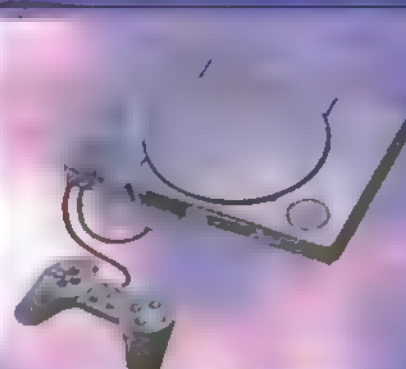
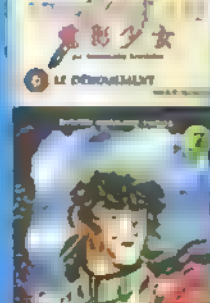
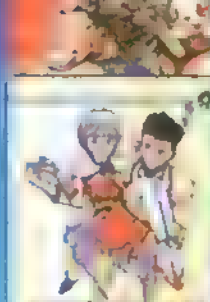
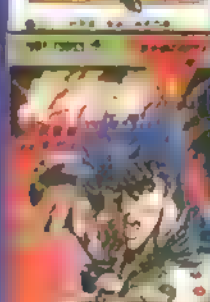
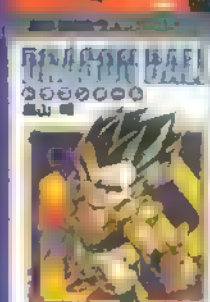
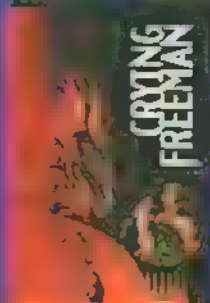
DRAGON BALL N°B	39
RANMA 1/2	39
VIDEO GIRL AI	39
CRYING FREEMAN	40
ORION	75

ART BOOK  
JAPONNAIS

S. FIGHTER PERFECT	249
S S FIGHTER MOVIE	289
CLAMP	249
FINAL FANTASY	249
EPITAPH	249
NOTHING	249
SAILOR MOON	65
ALPHA	249
TOLOLO	149
WARRIOR OF THE WIND	149
KETEN	149
ZODIAC	149
GUNDAM	149
CHARACTERES	169

MANGAS  
EROTIQUE

SAILOR MOON	99
STREET FIGHTER	99
ART BOOK U-JEUNE	249
ART BOOK SIGNIFIANT	249
ANGEL	65
LA BLUE GIRL	



PSX



JAGUAR



SATURN



NEO-CD

NINTENDO  
N DRIVE



3DO

**TOUS LES  
JEUX &  
CONSOLES  
SONT  
DISPONIBLES  
A DES PRIX  
FRACASSANTS**

3DO MAGAZINE  
EGM 1  
EGM 2  
3DO GAME SECRET  
GAME FAN

MAGAZIN

**TOUS LES PRIX & DATES DES SORTIES  
SUR LE 3615 FIGHT**

**DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE**

MESSAGERIE - DIALOGUE EN DIRECT - TIPS & ASTUCES 3615 FIGHT

**NOUS RACHETONS VOS JEUX & CONSOLES**

A retourner a: NEW-TECH CITY VPC  
BP 105

95316 CERGY PONTOISE CEDEX

DESIGNATION

PRIX

Nom:..... Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:..... Ville:.....

Tél:..... conseil Signature des parents

Date de naissance:.....

Mode de paiement: O Chèque O CR + 40Frs.

O Carte bancaire O Mandat

Carte N°..... Validité:.....

Tous les prix indiqués sont en FF TTC et peuvent être modifiés sans préavis. Offres dans  
les magazines et sur les sites. Photos non contractuelles. Prix de vente maximum 1000 F.

Participation aux frais de port compris - 30 F

TOTAL A PAYER



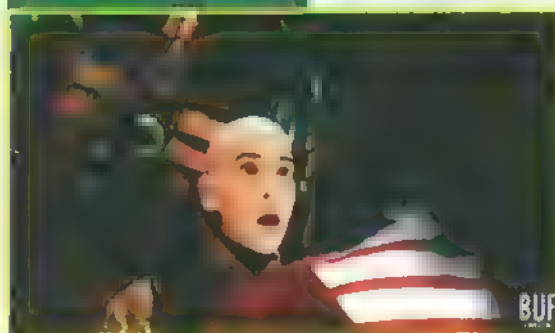
## La Cité des Enfants



Présenté en ouverture du Festival de Cannes, "La Cité des enfants perdus" est une des réalisations cinématographiques françaises les plus attendues par la critique. Attendu, ce film l'est d'abord parce qu'il est le premier au monde qui affiche plus de dix-sept minutes de trucages numériques; attendu, il l'est aussi parce qu'il s'agit de la deuxième œuvre de Marc Caro et Jean-Pierre Jeunet, après le décoiffant "Delicatessen". Pour vos beaux yeux, nous levons le voile sur la création des différents trucages du film et, par la même occasion, nous vous proposons quelques images confidentielles de la conversion du jeu sur Playstation. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Cité sans jamais oser le demander, c'est pas plus tard que maintenant, et c'est en exclusivité dans Consoles+.

UN MORPHING À LA SAUCONNE  
BUF

Le morphing est devenu monnaie courante dans la musique ou les clips. Dans le film, il a fallu "morpher" deux personnages l'un en face de l'autre, avec des caméras tournent autour de la scène: un personnage rajeunit, l'autre vieillit. Le vieillissement ne posait pas de problèmes, mais le rajeunissement était peu convaincant et c'est pourquoi le visage de Krank a finalement été modélisé par la société Buf. Un boulot dingue pour une séquence de quelques secondes...



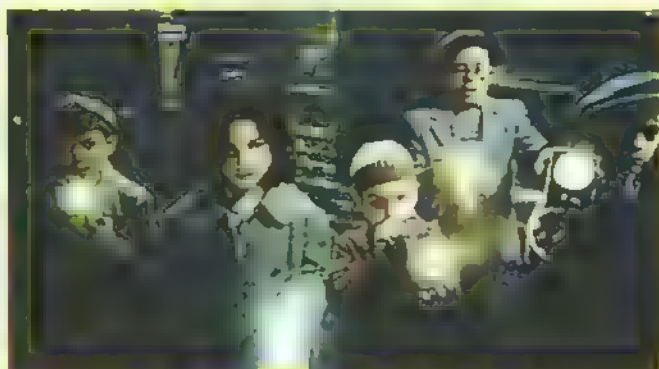
Tous les décors ont été réalisés en studio. TOUT est fait



Le laboratoire de Krank fut entièrement modélisé en 3D à partir des plans de la décoration. Caro fit un inventaire photo très précis de tout le labo et toutes les photos furent scannées et placées par mapping sur la modélisation.



# Perdus



Un groupe d'enfants dirigé par l'héroïne, Miette.

**"EXCLUSIF"**

Outre la réalisation "classique", qui a demandé près d'un an de travail à l'inséparable couple Caro et Jeunet, "La Cité des enfants perdus" fait appel à de nombreuses techniques très pointues. Effets spéciaux, trucages, images de synthèse... Toutes ces catégories de trucages sont très spécifiques, et demandent la participation de diverses sociétés spécialisées: ainsi la société Dubois, qui s'est occupée de tous les trucages numériques (clones, mattes painting, incrustations d'images de synthèse) ou encore la Buf Compagnie, qui est à l'origine des 48 plans réalisés en images de synthèse. En leur rendant visite pour recueillir leurs confidences, nous avons appris deux choses essentielles:

- les trucages numériques et images de synthèse sont des techniques très différentes;
- au cinéma, on peut aujourd'hui concevoir l'inconcevable.

## Synthèse sur les images...

L'équipe de Buf qui s'est occupée de la création des images de synthèse a trimé pendant plus de dix mois pour concevoir les 48 plans nécessitant des images de synthèse. Leur travail a consisté à créer des puces tueuses, du "rêve" (une fumée verte qui se promène dans certains plans, et d'où devaient sortir des têtes agonisantes...), ainsi que des métamorphoses, les "contorsions" du laboratoire et la lame de Miette. Chacune de ces images a fait l'objet d'un soin tout particulier, et de nombreux programmes inédits ont dû être élaborés par l'équipe de Buf en vue de réaliser certains effets inconcevables jusqu'alors. La fumée verte, par exemple: aucun programme ne permet un véritable contrôle du mouvement de la fumée, et il a fallu trois mois de développement pour mettre en place le dispositif nécessaire; par ailleurs, l'incrustation dans le décor réel a induit une modélisation intégrale des décors, les caches classiques ne suffisant pas.

## Travail de géant pour sauts de puce

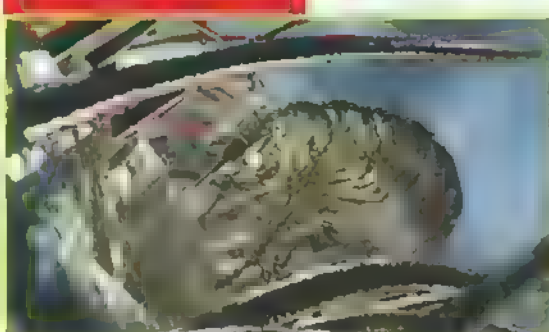
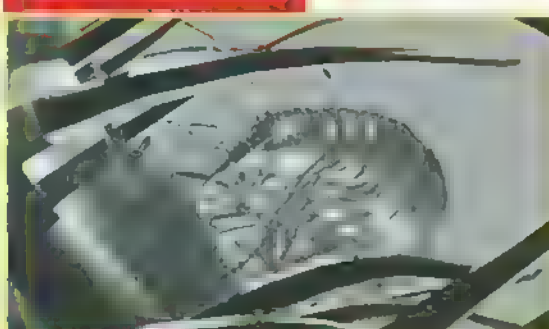
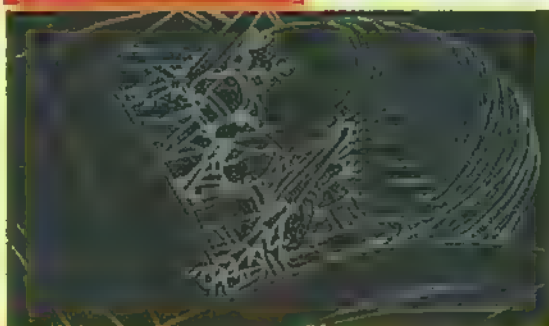
Pour la puce, les programmes existants étaient suffisants. Seul problème: on ne peut contempler une puce à l'œil nu pour la retranscrire à l'écran. Une maquette préalable s'imposait donc, et c'est encore l'équipe de Buf qui s'y est collée. La maquette réalisée, il ne restait plus qu'à modéliser la puce en essayant de la rendre plus vraie que nature... Vient ensuite l'étape de l'animation, puis du rendu (la puce définitive comporte quinze couches de texture). Or, une fois le story-board dépouillé, demeurait un pro-



Quatre personnages tous identiques, sur la même image, accomplissent des actions différentes.

## LES DESSOUS DE LA PUCE

Le rendu de la texture de la puce a demandé un travail considérable. Sur cette bande, vous ne voyez que quelques étapes de son évolution. Vu la diversité des cadres, plusieurs puces furent modélisées à différentes définitions, la plus définie ne comportant pas moins de... 800 000 polygones!



Voici la puce finalisée. Il ne vous reste plus qu'à vous ruer sur le film pour la voir en mouvement...

## DROIT DE CITÉ AUX CHIFFRES PERDUS!

- 100 millions de francs de budget
- 12 minutes du film bénéficient de trucages numériques ("matte painting", clones...).
- 5 minutes d'images de synthèse ("Terminator 2" ne bénéficiait que de 4 minutes). Il y a, en tout, près de 7 000 images.
- 750 jours de calculs nécessaires à l'élaboration des images de synthèse sur des ordinateurs HP 9000.
- 112 minutes de pellicule après montage.
- 17... mai: vous pourrez découvrir le film en salle.

## SYNOPSIS

Sur une plate-forme en mer perdue dans le brouillard, au-delà d'un champ de mines, le malheureux Krank vieillit prématurément car il lui manque une dimension essentielle: la faculté de rêver. C'est pour cela qu'il enlève les enfants de la cité portuaire, afin de leur voler leurs rêves...



# Cinéma

Les ingénieurs de chez Buf ont dû créer un programme spécial pour faire se déplacer cette fumée.



blème que nul n'avait prévu: la profondeur de champ. Encore une fois, il a fallu créer un programme permettant de gérer la profondeur de champ lorsque l'on a affaire à une image macroscopique. A nouveau trois mois de labeur, pour un résultat final ahurissant. Puce et fumée, deux exemples qui révèlent la dualité de l'utilisation de l'image de synthèse: si la conception de l'image de la fumée n'obéissait pas au principe du vraisemblable (le spectateur sait bien qu'elle n'est pas "vraie"), le travail sur la puce tendait au réalisme maximal (le spectateur y croit dur comme fer). Et, dans les deux cas, bien sûr, il faut que ce soit beau...

## Y'a un truc!

A la différence des images de synthèse, les trucages numériques doivent obéir à une règle draconienne: ils doivent passer inaperçus. La société Duboi, sous la houlette du directeur des effets spéciaux, Pitof, s'y est attelée. Les deux principaux trucages ont consisté à créer des clones, et à élaborer le "matte painting". La technique de clonage consiste à faire apparaître le même personnage dans plusieurs postures, sur une même image. Les comédiens quintuplés étant rares, il a fallu faire tourner un unique acteur dans toutes les positions pour ensuite superposer toutes les images offertes. L'ordinateur aidant, les actions des divers clones peuvent même interférer. Il y a quelques années, de telles prouesses auraient été inimaginables. Pour le "matte painting", la réalisation est un peu différente: il s'agit de créer des décors factices (en général peints) que l'on superpose à une image. Imaginez qu'un plan nécessite un immense château de cristal devant lequel des personnages dansent et chantent. Un tel château n'existant pas, pas même en Espagne, il faut d'abord s'atteler à sa conception graphique, puis le filmer en apposant des caches sur la partie où les acteurs vont évoluer, faire de même avec les acteurs et, enfin, superposer les deux. Ainsi, dans des décors insensés, on verra évoluer de véritables personnages, de la façon la plus naturelle du monde. Et on y croit!

## Fausses images, vrai spectacle...

Comme on l'a dit, le film compte dix-sept minutes de trucages et autres images de synthèse, ce qui constitue en soi un record. Mais, comme le dit si bien le directeur des effets spéciaux de la société Duboi, Pitof: "Le film n'est pas un film à effets spéciaux, c'est un effet à lui tout seul." Tous les décors sont faux, et seuls les acteurs sont vrais. Mais qu'importe le flacon, du moment qu'on ait l'ivresse!



La bouteille à rêve permet à Krank, le grand méchant, de stocker les rêves des enfants. Il n'y a pas que le contenu qui a été réalisé en images de synthèse.



## PROPOS DE CARO

### Après "Delicatessen"

"Durant tout le film, l'action se situe dans une ville, alors que dans notre précédent film, tout se déroulait dans un immeuble. L'ambiance du film est très proche de celle des années vingt en France."

### Tournage en studio

"Dans chacun de mes films, j'ai besoin d'une atmosphère très particulière. Il est beaucoup plus facile de contrôler les effets de lumière et d'ombre en studio plutôt qu'en extérieur. L'esthétique est une chose très importante à mes yeux, faut que je puisse la contrôler au maximum."

### Effets très spéciaux

"Nous n'avons pas lésiné sur les effets spéciaux, mais nous n'en avons pas non plus abusé. Les trucages numériques

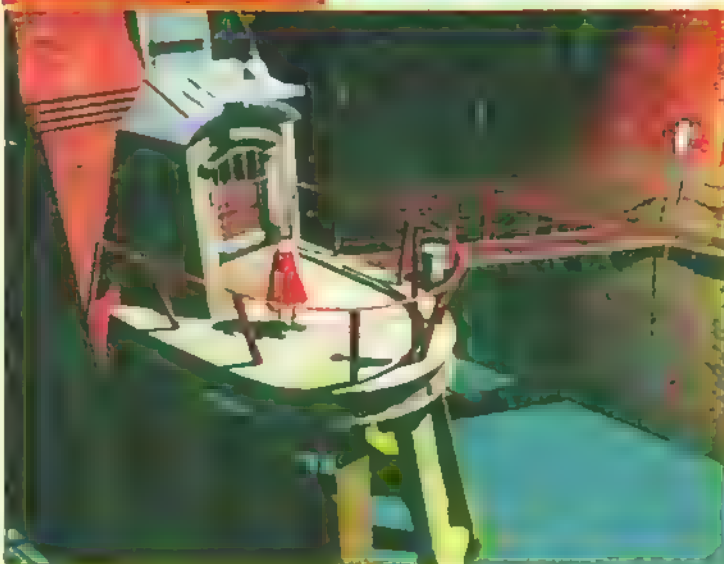
sont essentiels à l'histoire: ils permettent de réaliser nos rêves."

### Mais où va-t-il chercher tout ça?

"Je m'inspire tout simplement de mon expérience vécue. Avant de tourner des longs métrages, j'ai beaucoup travaillé sur de la 3D. L'univers des jeux vidéo, des bandes dessinées mais aussi les romans y sont certainement pour beaucoup."

## LE FILM EN JEU

Le jeu inspiré du film est réalisé en collaboration étroite avec Marc Caro. Celui-ci porte un soin tout particulier aux décors et conseille l'équipe de Psygnosis France. Tous les graphismes sont gérés en 3D temps réel et le jeu vous propose de partir à l'aventure dans le monde de Miette ou de One. Vous pourrez discuter avec une cinquantaine de personnages bénéficiant du procédé Motion Capture (voir C+ 43), et explorer plus d'une centaine de salles. Le jeu devrait sortir, sur Playstation et PC CD-Rom, dans le courant du premier trimestre 96.





Avec

# DOCK GAMES

**Jeux Vidéo Neufs et Occasions**

8 Nouveaux Magasins en France ...!

BLOIS - 108, rue du Bourg Neuf

BOURGES - 41, rue Sarrebourg

CAEN - 118, rue St JEAN

AMIENS - 2, rue Lamarq

LE HAVRE - 100, Avenue Foch

QUIMPER - 10, rue Froule

La VARENNE St H - 72, Avenue du Bac

Nouvelle Adresse pour votre magasin de St Raphaël

à FREJUS - 1526, Av De Laitre De Tassigny

## Vos Intérêts Sont en Jeux !

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26

ALBI Tél: 63-49-94-40

AMIENS Tél: 36-68-22-06

ANGERS Tél: 41-87-59-14

ANGOULEME Tél: 45-94-43-15

ANNECY Tél: 50-45-75-71

AVIGNON Tél: 90-82-22-61

BAYONNE Tél: 59-59-41-61

BLOIS Tél: 54-78-97-38

BORDEAUX Tél: 56-01-13-19

BOURGES Tél: 48-50-71-44

BREST Tél: 98-46-59-10

BRIVE la Gaillarde Tél: 36-68-22-06

CAEN Tél: 35-89-60-33

CHAMBERY Tél: 79-69-54-50

CHALON s/Saône Tél: 85-42-98-58

DIJON Tél: 80-58-95-94

EVREUX Tél: 32-62-54-72

GRASSE Tél: 93-36-34-45

GRENOBLE Tél: 76-47-14-25

La ROCHELLE Tél: 46-41-29-01

LE HAVRE Tél: 35-22-72-55

LYON Tél: 78-60-33-60

METZ Tél: 87-36-33-33

MONTLUÇON Tél: 70-05-94-82

MONTAUBAN Tél: 63-66-57-33

NICE St-Laurent du Var Tél: 92-12-87-30

NIMES Tél: 66-21-81-33

NIORT Tél: 49-77-05-13

ORLEANS Tél: 38-77-98-30

PARIS 16 Tél: (1161) 45-04-13-10

PERIGUEUX Tél: 53-09-84-00

QUIMPER Tél: 98-95-12-48

RODEZ Tél: 65-68-94-58

ROUEN Tél: 35-89-60-33

St BRIEUC Tél: 96-62-33-13

St ETIENNE Tél: 77-41-84-79

St RAPHAEL/FREJUS Tél: 94-83-64-16

STRASBOURG Tél: 88-22-54-81

TOURS Tél: 47-20-42-30

TOULON Tél: 94-91-39-69

VALENCE Tél: 75-56-72-90

VARENNE St Hilaire Tél: 36-68-22-06

### Ouvertures Prochaines

NANCY Tél: 36-68-22-06

NANTES Tél: 36-68-22-06

DUNKERQUE Tél: 36-68-22-06

ANNEMASSE/GENEVE Tél: 36-68-22-06

MARSEILLE Tél: 36-68-22-06

RUEIL MALMAISON Tél: 36-68-22-06

MULHOUSE Tél: 36-68-22-06

SETE Tél: 36-68-22-06

ARLES Tél: 36-68-22-06

### L'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix  
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...

- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH \* au Meilleur Tarif  
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES définit les Prix de l'Occasion

- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs  
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents  
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux  
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD

- En Direct du Japon, les Derniers Goodies, DBZ et Autres  
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc...

- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7: **36-68-22-06**  
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France  
et sans Indicatif

Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc...)  
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)  
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

## PS-X SONY

### + 1 Jeu

Promo nous Consulter

## SATURN

de SEGA

### + 1 Jeu

Promo nous Consulter

## 3 DO

## FZ 10

### + 1 Jeu

Promo nous Consulter

Nos consoles sont Garanties 1 An  
Pour l'Achat d'une Console nous  
vous offrons notre SUPERCARTE  
Venez vite dans le Magasin  
DOCK GAMES le plus proche  
pour en connaître les Avantages

**Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants  
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici l'été 95, notre Groupe, fort de son  
expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

**Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.**

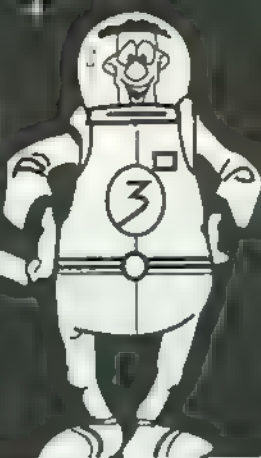
Renseignements 24H sur 24: **36-68-22-06**

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... la taxation est de 2,19 F TTC / min.

\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES



# ESPACE 3 games



## SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NBA JAM	249,00
ADDAMS FAMILY VALUE	429,00	NBA JAM T.E	299,00
ANIMANIACS	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	NHL 95	299,00
BLACK HAWK	299,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	SAI'OR MOON	399,00
DRAGON	199,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SOULBLAZER	449,00
FATAL FURY 2	299,00	SPIDERMAN TV	299,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STAR GATE	349,00
FIREMEN	499,00	STREET RACER	299,00
HAGANE	449,00	STROUMPFS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUDGE DREDD	429,00	SUPER INDIANA JONES	299,00
JUSTICE LEAGUE	429,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
KICK OFF 3	249,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE ROI LION	399,00	TOP GEAR 3000	449,00
LE RETOUR DU JEDI	299,00	TRUE LIES	299,00
MAXIMUM CARNAGE (SPIDERMAN)	249,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	299,00
MORTAL KOMBAT 2	399,00	WARLOCK	299,00

**GENIAL !!!** \* NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F  
 - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT  
 \*\* NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

## PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00	STAR WING	99,00
BUBSY	199,00	NBA JAM TE	299,00
CLAYMATE	149,00	NBA LIVE 95	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PARODIUS	199,00
DAFFY DUCK	149,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PITFALL	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	POPULOUS	169,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SKYBLAZER	199,00
FLASH BACK	199,00	SMASH TENNIS	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER SWIV	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER TENNIS	99,00
JURASSIC PARK 2	199,00	SYNDICATE	199,00
LEGEND	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEMMINGS 2	199,00	TINY TOON	149,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00	TRUE LIES	299,00
MICRO MACHINES	199,00	VORTEX	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00	WING COMMANDER 2	149,00
		WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	149,00
		WWF RAW	299,00

## MEGADRIE

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	299,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PSG SOCCER (EUR)	299,00
CANNON FODDER	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
DRAGON (EUR)	299,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	299,00	SOLEIL (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	369,00	SPARKSTER (EUR)	299,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00	STAR GATE (EUR)	199,00
JUDGE DREDD (EUR)	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	SYNDICATE (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	399,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	249,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA JAM T.E (EUR)	299,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES  
 JAPONAISES : 68 F  
 AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
 AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES :  
 GRATUIT  
 \* ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR  
 CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F  
 AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

## SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise p ritel + 1 manette 690 F

BONKERS (MICKEY)	249,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
ILLUSION OF GAIA	399,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITU	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

## SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	129,00
STREET FIGHTER 2	99,00
VORTEX	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

## MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 3 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	69,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

## SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	649,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	690,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3	199,00
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

## GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
---------------------------------	-------

DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
------------------------------	-------

FATAL FURY SPECIAL	299 F
--------------------	-------

RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	199,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

## ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
MANETTE ASCII	99 F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

**SUPER GAME MAGE**  
379 FF

## ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 � 9	79 F
10 � 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS � partir de	5 F
CAHIERS	29 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

**CASSETTES VIDEO**  
VERSION FRANCAISE  
N  4   11 129 F

**DRAGON BALL : LE FILM** 129 F

## SEGA 32 X

SEGA 32 X 1190 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00



**PARIS**

2 rue Théophile Roussel  
75012 PARIS - M<sup>e</sup> Ledru-Rollin  
TEL : (1)43 45 93 82

128 bd Voltaire  
75011 PARIS - M<sup>e</sup> Voltaire  
TEL : (1)43 45 93 54

**LILLE**

4 rue Faidherbe  
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune  
TEL : 20 57 84 82

**STRASBOURG**

6 rue de Noyer  
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques  
TEL : 27 97 07 71

**DOUAI**

## 3 DO

**3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)**  
**+ ALONE IN THE DARK (français) 3.290 F**  
**3DO PAL GOLDSTAR + FIFA 2.990 F**

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	375,00	OUT OF THIS WORLD	299,00
BURNING SOLDIER	375,00	PATAANK	299,00
CANON FODDER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	QUARANTINE	299,00
CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99 F/box	REBELL ASSAULT	375,00
CORPSE KILLER	299,00	RETURN FIRE	399,00
CREATURE CHOCK	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CRIME PATROL	375,00	ROAD RASH	375,00
DEADELUS ENCOUNTER	375,00	SAMPLER 2 (JEU DE TEST MEM RE 15 mn)	79,00
DEMO. TION MAN	369,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
DRAGON LORE	375,00	SAMPLER 3	79,00
FIFA SOCCER	375,00	SEAL OF PHARAO	375,00
FLASH BACK	375,00	SEWER SHARK	275,00
FIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00	SEX (ADULTES)	279,00
SEX	375,00	SHADOW WAR	375,00
GRADERS	375,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
GUARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE	375,00
MERCENARY	375,00	SHOCK WAVE OP JUMP GATE	279,00
INTERNATIONAL SOCCER	TEL	SLAM AND JAM 95	369,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00	SPACE PIRATE	369,00
JAMMIT	375,00	STAR BLADE	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	STAR CONTROL II	375,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	SUPER STREET FIGHTER 2	375,00
KILL	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	299,00	SYNDICATE	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
MICROCOSME	299,00	THE LOST EDEN	375,00
MINTASER (ADULT)	279,00	THEME PARK	375,00
MYST	375,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
NEED FOR SPEED	375,00	VIRTUOSO	375,00
NO JASTORM	375,00	WAY OF THE WARRIOR	249,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	375,00	WING COMMANDER 3	369,00

## JAGUAR

**JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F**  
**CD JAGUAR TEL**

AIR CARS	399,00	KASUMI NINJA	399,00
AL EN VS PREDATOR	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00
ALBSY	399,00	POWER DRIVE	449,00
ARTAL SPORT FOOTBALL	349,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
CANON FODDER	449,00	SYNDICATE	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	TEMPEST 2000	399,00
CLUB DRIVE	249,00	THEME PARK	449,00
DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	VAL D SERE	399,00
DOOM	449,00	WLD CUP SOCCER	399,00
FIGHT FOR LIFE	TEL	WOLFENSTEIN 3D	399,00
HOVER STRIKE	399,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00

## PLAY STATION

**PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 990 F**

BOYER ROAD	490,00	KILEAK THE BLOOD	490,00	RIDGE RACER	490,00
CSM C RACE	590,00	KING FIELD	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
CRIME CRACKER	490,00	MANETTE	299,00	STAR BLADE	490,00
ANTASTIC PINBALL	490,00	MEMORY CARD	249,00	TEKKEN	490,00
CHAMBER HEAVEN	490,00	MOTOR TOON	490,00	TOSHINDEN	490,00
CRISTICK	590,00	PARODIUS	490,00	TWIN BEE	490,00
MPING FLASH	490,00	RAIDEN PROJECT	490,00	TWIN GODESS	590,00

## NEC

**PC ENGINE GT 990 F**

**PC FX 3 990 F**  
BATTLE HEAT 590,00

04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
F.NAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
N KO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

### CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

### CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRAD US 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

## MEGA CD

**MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F**

32X NIGHT TRAP (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SLAM CITY (EUR)	199,00
SOLLSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	9+00

## SATURNE Version PAL

**SATURNE + VIRTUA FIGHTER 3 690 F**

ASTAL	490,00	MANETTE	299,00
CLOCK WORK	399,00	MEMORY CARD	299,00
KNIGHT	399,00	PANZER DRAGON	490,00
DAEDALUS	490,00	VICTORY GOAL	490,00
DAYTONA USA	549,00	VIRTUAL HYDLIDE	490,00
GOTHA	490,00		

## NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI,  
WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.  
.CARTE DU FAN CLUB 200 F  
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur  
TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER L.F	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	490,00
FATAL FURY III	1590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	790,00
SAMOURAI SHODOWN II	690,00
SPINMASTER	490,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	790,00
SUPER S.DE KICK 3	1390,00
TOP HUNTER	690,00
VIEW POINT	790,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	490,00
WORLD HEROES II JET	790,00

## NEO GEO CD

**NEO GEO CD + FATAL FURY 3 3490 F**

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
CYBER LIP	399,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	449,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGIC AN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SP KES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	449,00
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55**

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60 F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

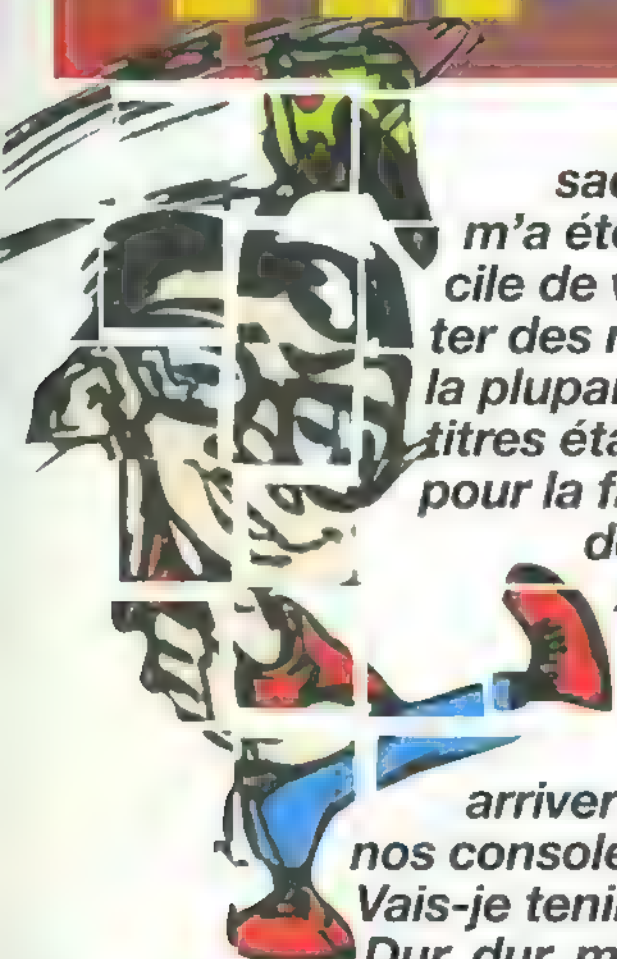
Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....  
Je joue sur :  
☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐  
☐ SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐  
☐ SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° .....  
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -  
Date de validité : ...../...../..... Signature : .....

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.



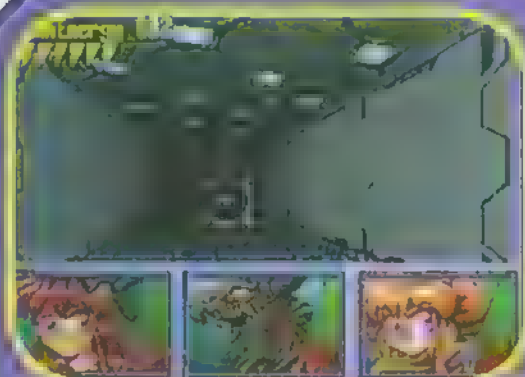
# TIPS



sachez qu'il m'a été très difficile de vous déguster des nouveautés, la plupart des gros titres étant attendus pour la fin du mois de mai: Astal, Arc the Lad, et bien d'autres encore vont arriver sur toutes nos consoles! Argh! Vais-je tenir jusque-là? Dur, dur, mais si je

craque, le petit cochon qui me sert de tirelire va le sentir passer: impossible de se précipiter sur un jeu qui vient de sortir sans le sacrifier tellement les prix sont affolants. Alors, il vaut mieux attendre qu'ils baissent, et c'est insupportable. Bon, enfin, sur ces lamentations de pur joueur, place aux tips, il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts, avec Crime Crakers sur PS-X, Star Wars sur 32X, Demon's Crest, Tiny Toon Sport, Super Return of the Jedi, sans oublier le must du must, la légende des jeux de baston, j'ai nommé Rise of the Robots (je plaisante, bien sûr). Bonne triche.

**SWITCH**



Le choix B vous oblige à vous rendre à la fin du niveau par vos propres moyens.



Vos possédez, grâce à cette astuce, tous les objets, armes, cartes, etc.

**PS-X**

**CRIME CRAKERS**

Il est bien sympathique de pouvoir terminer aisément un jeu comme Crime Crakers. En effet, il existe un endroit dans le jeu où tout joueur (sauf s'il est japonais) bloque. Mais avec l'astuce de ton-pur-ton Switch, plus de problème: armes, objets et armures au maximum, statut optimal, et vous pourrez même affronter directement le boss. Bref, les coincés vont pouvoir se déchaîner et se venger rageusement de la dure attente de "quantonébloké".

## Pour obtenir un Debug Mode

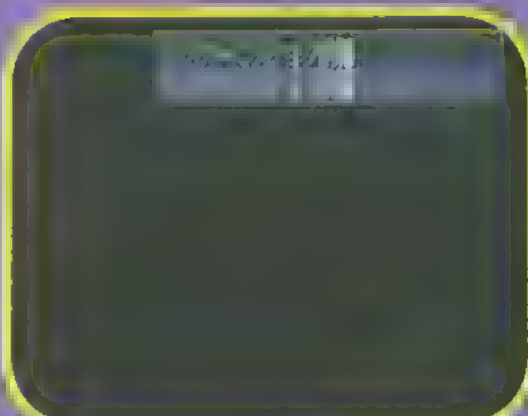
A la page de présentation, faites: R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, Gauche, Rond, Droite, Carré, Select, Start.



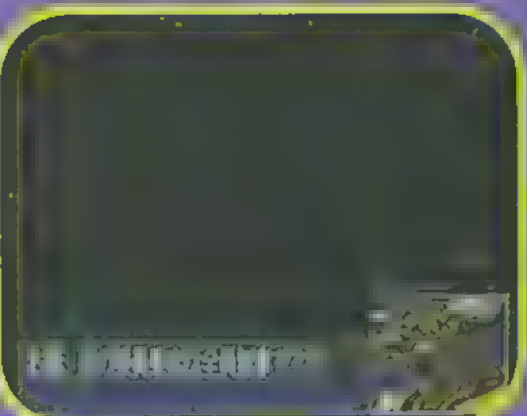
C'est sur cet écran qu'il faut réaliser ce tip, très facile à exécuter et à retenir.



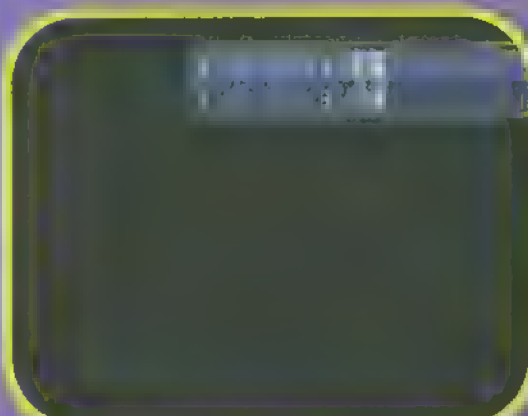
Quand vous avez assuré le Debug Mode apparaît.



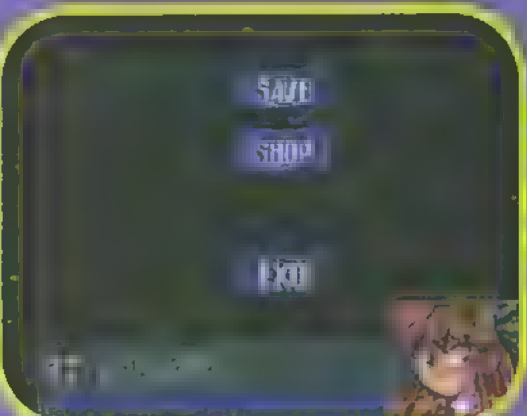
Choisissez la deuxième option et validez.



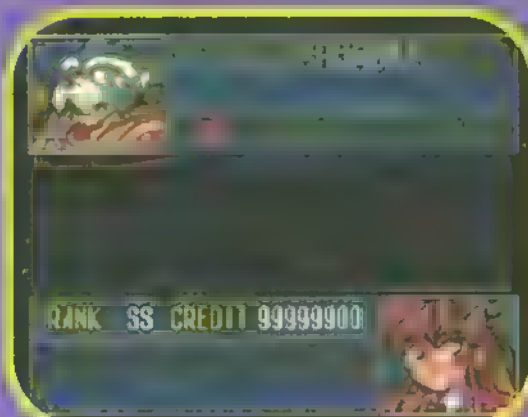
Le dragon vous conseille d'aller faire un tour au magasin (c'est la première option).



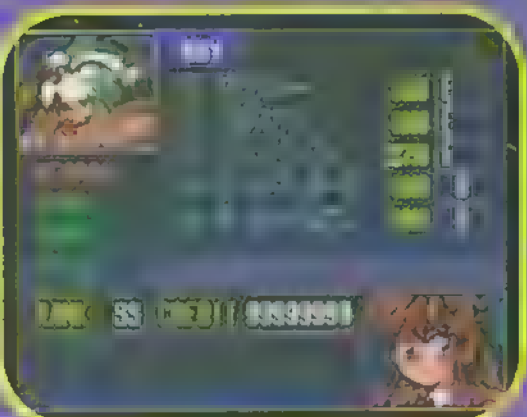
Prenez la première option et validez.



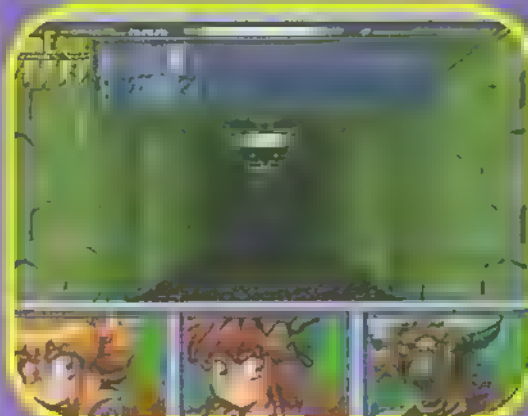
Dans le menu principal, mettez l'accès au magasin. Vous pouvez aussi sauvegarder.



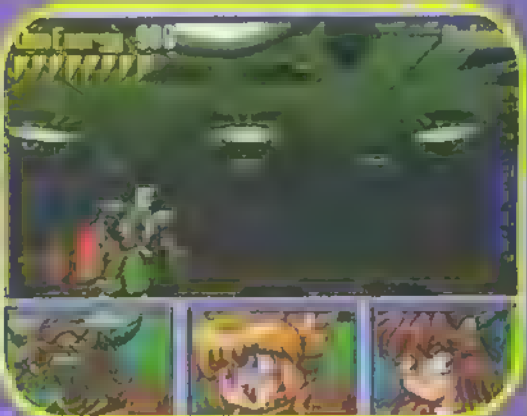
Et voilà la fameuse échoppe.



Toutes les armes proposées dans le magasin sont au maximum de leur capacité.



Au début du niveau, un tableau propose deux choix: A ou B.



Le choix A vous mène directement devant le boss de fin de niveau.



**SNIN****RISE OF THE ROBOTS****TIPS**

Ce jeu de baston médiocre recèle lui aussi des tips dans son programme. L'un d'entre eux rehausse particulièrement l'intérêt du jeu. Il s'agit d'une astuce qui vous permet de jouer avec le boss ultime, le Supervisor. Les deux derniers permettent d'être invincible ou de voir la fin.

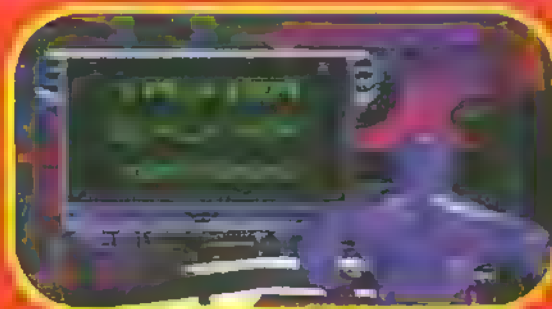
### Pour voir la fin, être invincible et jouer avec le Supervisor

A la page de présentation, où l'on peut voir "1 PLAYER", etc., faites: Bas, B, Haut, B, Bas, Gauche, Droite et B pour l'invincibilité.

Pour voir la fin du jeu, faites: Gauche, B, Droite, B, Bas, Gauche, Droite et B.

Pour jouer avec Supervisor en mode 2 joueurs ou en mode Training, faites: Haut, Droite, Bas, Gauche et Y.

Le voilà en action, et il fait très mal.



C'est l'écran sur lequel vous devez réaliser tous les tips.

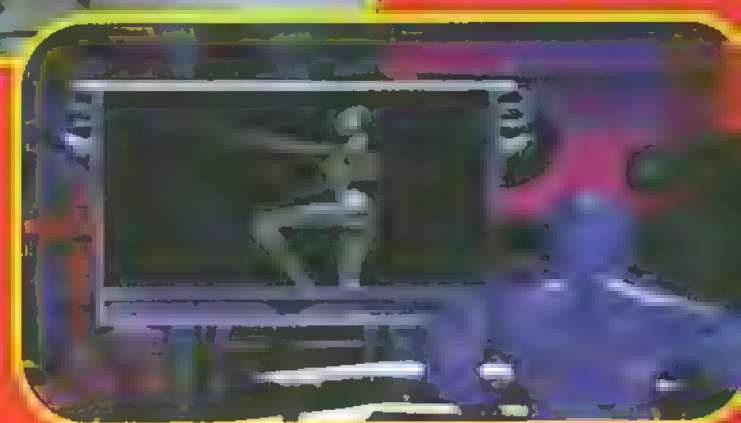


Voici l'apothéose: la fin de ce jeu magnifique (ha, ha, ha, ha!).



Tous les coups vous passent à travers le corps, rien à craindre de l'opposant.

Vous pouvez désormais choisir Supervisor parmi les personnages disponibles.

**VOUS AVEZ DU POT !**

**MOTUL INVENTE LE 1<sup>er</sup> LUBRIFIANT TECHNOSYNTHESE ANTI-DEPOT SPECIAL SCOOTER**

# SCOOTER

**Motul vous offre\*  
une paire de  
Lunettes pour  
2 bidons achetés.**



ACHETÉ ENSEMBLE CHEZ LES SPECIALISTES

# MOTUL

L'HUILE DE HAUT NIV



# TIPS

SNIN

TINY TOONS SPORTS

On peut, grâce à une astuce, essayer tous les sports que l'on veut. Pas besoin de remporter l'épreuve pour participer à la suivante, il s'agit simplement d'un tableau offrant un accès immédiat toutes les épreuves.

## Pour choisir son niveau

Rentrez dans le menu "PASSWORDS" et inscrivez ceci:

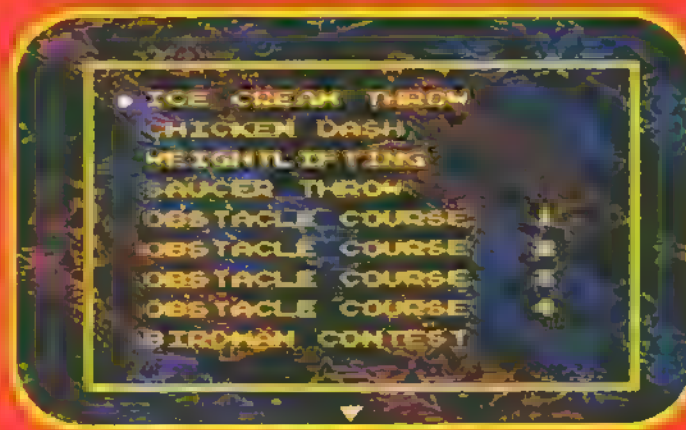
## PASS WORD



## PLAYER SELECT



Choisissez un personnage que vous maniez suffisamment bien.



Voilà le tableau qui vous invite à participer à l'épreuve de votre choix.



A vous les joies de toutes sortes, le paddle la main, vous êtes libre.

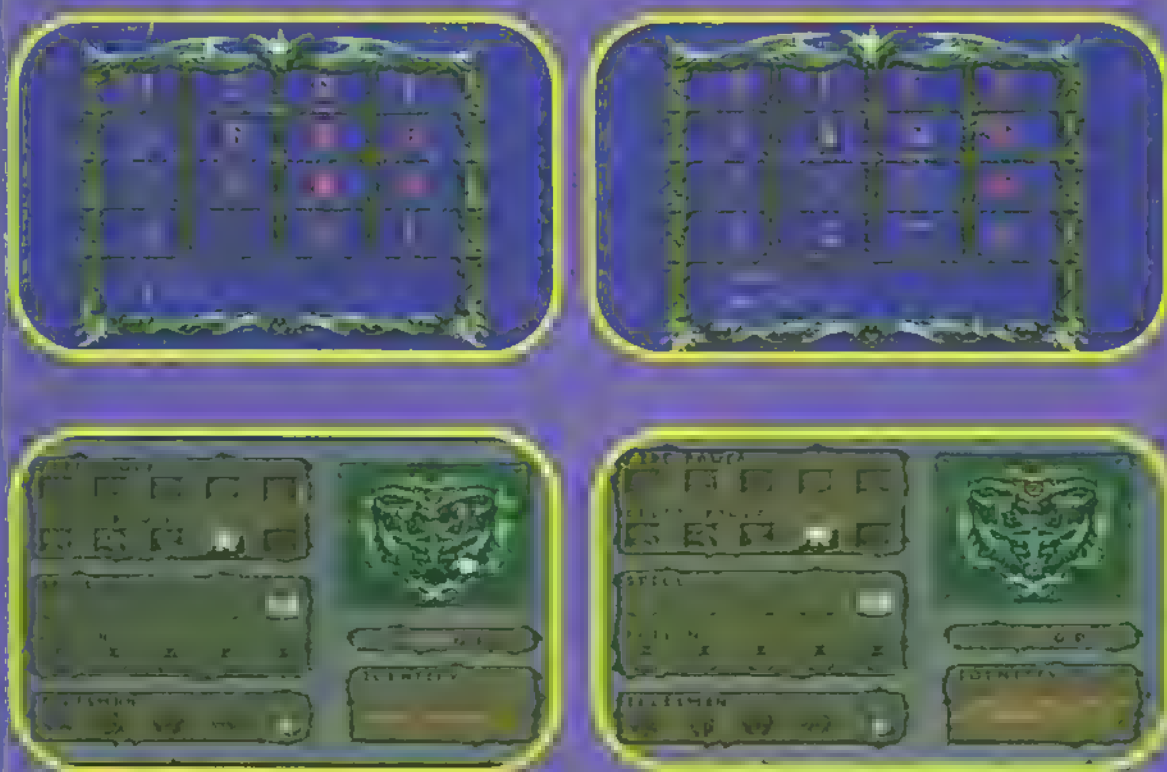
SNIN

DEMON'S CREST

Je me souviens avoir particulièrement apprécié les aventures de ce genre de créature sur Game Boy. Sur Super Nintendo, ce jeu n'est pas mal du tout, et assez difficile. Heureusement, quelques mots de passe vous aideront à faire le plein en objets, et vous emmèneront dans deux parties de l'aventure. Il ne restera que la dernière pierre à trouver...

## Pour avoir des passwords

Rentrez dans les options et tapez le password indiqué sur la photo.



32X

STAR WARS

Pour éviter que vous ne soyez trop pris par le temps, Sega, éditeur combien attentif, a introduit une astuce pour interrompre le déroulement du temps. Ce qui vous laisse tout loisir d'admirer les merveilleux graphismes de cette fabuleuse cartouche.

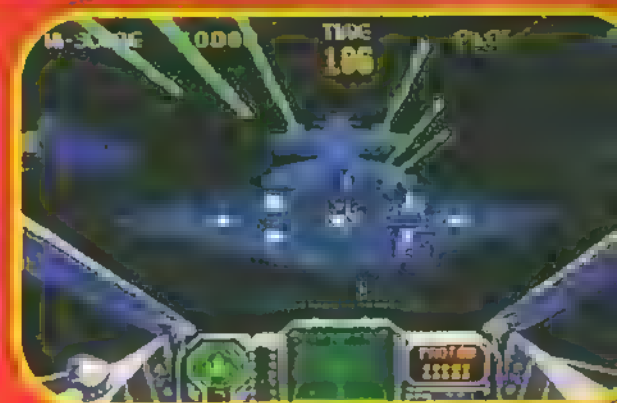
## Pour avoir tout son temps

Pendant le jeu, faites: Pause, Bas, B, Haut, Droite, Gauche. Si le tip a fonctionné le compteur de temps se bloquera.



Mettez la pause pendant le jeu.

Et voilà le compteur arrêté! Cool, non?





**SNIN**

**RETURN OF THE JEDI**

Le troisième volet de cette série ne commence pas comme tous les autres: on débute le jeu aux commandes d'un petit bolide. Vous allez, dans les niveaux à scrolling horizontal, pouvoir disposer des Thermal Detonators à l'infini et avoir la possibilité de finir le stage quand vous le desirez. Voilà qui devrait en aider beaucoup, car Super Return of the Jedi est très difficile.

### Pour avoir des Thermal Detonator à l'infini et finir son stage

A l'écran-titre, faites: A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y.  
Si le tip a bien fonctionné, vous entendrez la voix d'un Ewok.



Voici l'endroit précis où vous devez effectuer le tip.



Vous pourrez choisir le personnage que vous desirez.



Il n'est pas bien difficile de terminer le jeu avec des détonateurs à l'infini.



En appuyant sur B et Start au beau milieu de l'action, on peut passer directement au niveau suivant.

# PLANÈTE



## BIENVENUE SUR LA PLANÈTE SAMOURAÏ

Après avoir été téléportées en direct du Japon, il vous est désormais possible de commander par VPC ou d'acheter dans les magasins les consoles de la dernière génération :

**SEGA SATURN - SONY PSX**

Elles sont vendues transformées Pal et, bien sur, nous avons des mégas-jeux qui vont avec... Sans oublier notation Super Famicom, NEC et Néo-Géo.

**SAMOURAÏ VPC**

10, Avenue Jean-Jaurès - 91210 Draveil -  
Tél. : 69 52 11 53 / Fax : 69 52 17 68

**SAMOURAÏ MAGASINS**

42 - 44, Rue de Maubeuge - 75009 Paris -  
Tél. : 42 80 29 49

2, Avenue Jean-Jaurès - 91210 Draveil  
tél. : 69 42 41 41





# LA FESSE CA

**Ce mois ci, la rubrique "Animé+" est entièrement consacrée aux mangas et animés érotiques! Le genre est très fertile au Japon, et je ne doute pas qu'il intéressera la plupart d'entre vous.**

Contrairement à ce que pourraient penser les esprits étroits, la mouvance érotique est riche de plusieurs tendances. Tout d'abord, il y a les pastiches de séries déjà diffusées. Des classiques de l'animation japonaise comme "DBZ", "Ranma" ou "Sailormoon" ont été adaptés sous forme de parodies plutôt chaudes.

Ce type de production est en général le fait d'amateurs, dont la maîtrise du dessin est d'un niveau suffisamment bon pour n'avoir rien à envier aux pros!

On recense aussi le genre érotico-rigolo. Les Japonais n'ayant pas les mêmes tabous que nous et une imagination débordante, il faut s'attendre à tout!

Certaines scènes sont tellement loufoques qu'on ne peut s'empêcher de rire...

Enfin, le porno est le dernier genre recensé dans la production de mangas érotiques. Les spectateurs et lecteurs non avertis s'étonneront d'ailleurs de constater la teneur assez violente de certaines scènes. Le viol et les mauvais traitements, infligés de préférence à des mineurs, sont des thèmes récurrents. Mais ne comptez pas sur moi pour vous montrer des images de mangas aussi violents (chacun ses goûts). En revanche, ce dossier vous proposera des lectures certes osées, mais tout à fait instructives!



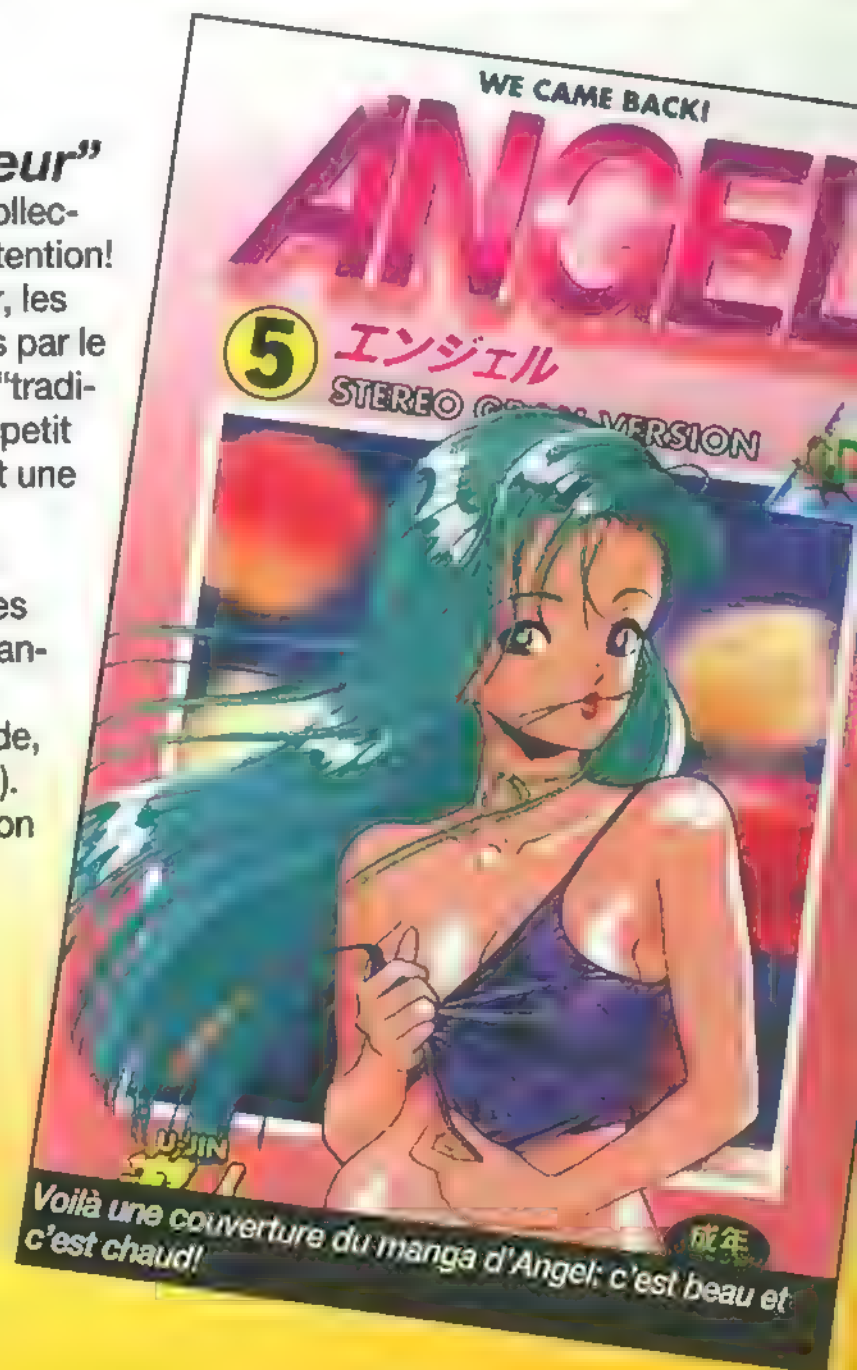
Position à la fois drôle et enviable...



Dans cette parodie, Chun-Li va se faire surprendre...

## Le guide du "collectionneur"

Si vous voulez commencer une petite collection de mangas érotiques, faites bien attention! Dans ce monde à la fois vaste et obscur, les nullités sont nombreuses. Commençons par le format, qui diffère de celui des mangas "traditionnels". Les "France Shoin" sont d'un petit format et leur couverture est noire. C'est une collection qui rassemble de nombreux auteurs, mais de qualité très inégale. Je vous conseillerais le numéro 078, l'un des meilleurs. Ensuite viennent les "gros" mangas, au format plus important que celui des mangas que vous achetez d'habitude, mais aussi plus chers (environ 80 francs). C'est d'ailleurs dans ces volumes que l'on recense le plus de daubes... Hormis "U-Jin", "Ogenki Clinic" et "Meet in Your Dreams" (ce dernier mettant en scène une fille-chat qui rentre dans la vie d'un jeune garçon), ces mangas sont inintéressants... A ce propos, j'attends toujours un manga avec une fille-panda!



Voilà une couverture du manga d'Angel: c'est beau et c'est chaud!



# PHÉE DES MANGAS

Ce que vous ne

verrez pas

au Japon, la censure est draconienne: pas question de montrer les organes sexuels, que ce soit dans les films, les dessins animés ou les mangas. Ne rigolez pas, car, il n'y a pas si longtemps, c'était la même chose en France!

Conséquence: les "gros plans" sont en général légèrement gommés au profit d'un effet de mosaïque. Depuis environ un an, il semble que les éditeurs soient moins frileux, "oubliant" parfois une loi qui date du début du siècle. Ceci est surtout vrai dans les mangas, où il n'est pas rare d'observer une censure aléatoire! Il est en effet difficile de savoir pourquoi tel plan est censuré quand un autre, plus torride, est conservé...

Il n'y a pas vraiment de logique là-dedans. Sur certains sujets, les Japonais sont très libres, beaucoup moins coin-

çés que nous le sommes. Ainsi l'usage des animaux, par exemple: dans telle BD "érotico-fantasy", on peut voir un dragon fricoter avec une charmante jeune personne...

**Au lit Lolita!**

Vous connaissez sans doute le "sailor", l'uniforme marin que portent les écolières japonaises. C'est un des fantasmes récurrents des Japonais: un homme, type cadre d'âge mûr, abuse des charmes d'une petite nymphette! Ce sont des choses qui, en France, auraient du mal à passer... Si l'homosexualité féminine est un thème érotique classique, abondamment traité de par le monde, il n'en est pas de même de l'homosexualité masculine. Les Japonais, eux, n'hésitent pas à leur consacrer des mangas. De façon générale, on a l'impression que les Nippons ont besoin de se "défouler" dans une société par ailleurs assez oppressante. Que les dessins animés pornos choquent les âmes bien pensantes, cela se comprend, mais il ne faut pas oublier qu'ils répondent à un besoin. Peut-être les gens sont-ils d'autant plus choqués que, pour eux, qui dit dessin animé ou manga dit public jeune? D'une part, c'est beaucoup moins vrai au Japon et, d'autre part, il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'au pays du Soleil-Levant pour voir des dessins animés qui s'adressent à des publics avertis (le classique "Fritz the Cat", le drolatique "Chaînon manquant"...). Si l'on veut oublier un moment ses préjugés, on se rendra compte que le dessin animé, tout comme le manga, est un moyen d'expression à part entière, pour les petits comme pour les grands. Marre qu'on me prenne pour un fou parce que je regarde des dessins animés (ou que je joue aux jeux vidéo!), c'est vrai, quoi.



Vous ne la reconnaissez pas? C'est Sailor S...



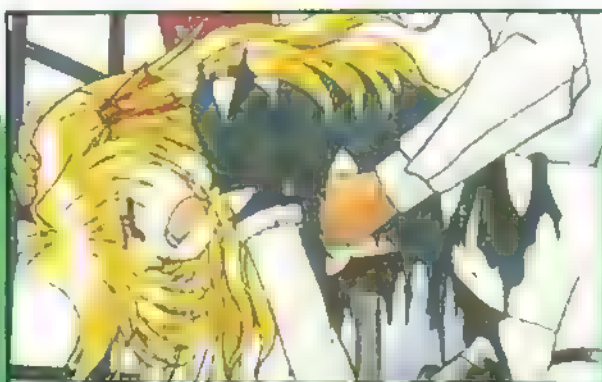
Encore et toujours des mosaïques.

Tu veux en savoir plus,  
épater tes copains?  
Tiens-toi au courant des  
dernières  
Jeux, Consoles, Mangas  
sur le

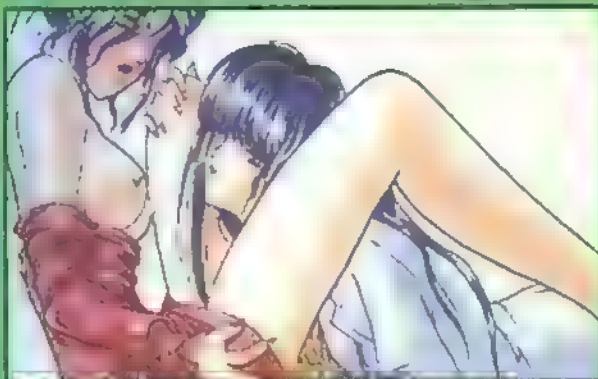
**3615 CONSOLESPLUS**

## EN FRANÇAIS DANS LE SEXE!

Preuve que les produits sexy nippons intéressent les importateurs: des boîtes françaises ont racheté les droits d'adaptation de certains mangas et animés! "Ogenki Clinic" est édité par Samourai et les OAV d'"Angel" ainsi que des mangas dont le style se rapproche de celui de Silent Moebius seront traduits en français par un autre éditeur.



La plupart des jeux érotiques sont des RPG ou des "digital comics".

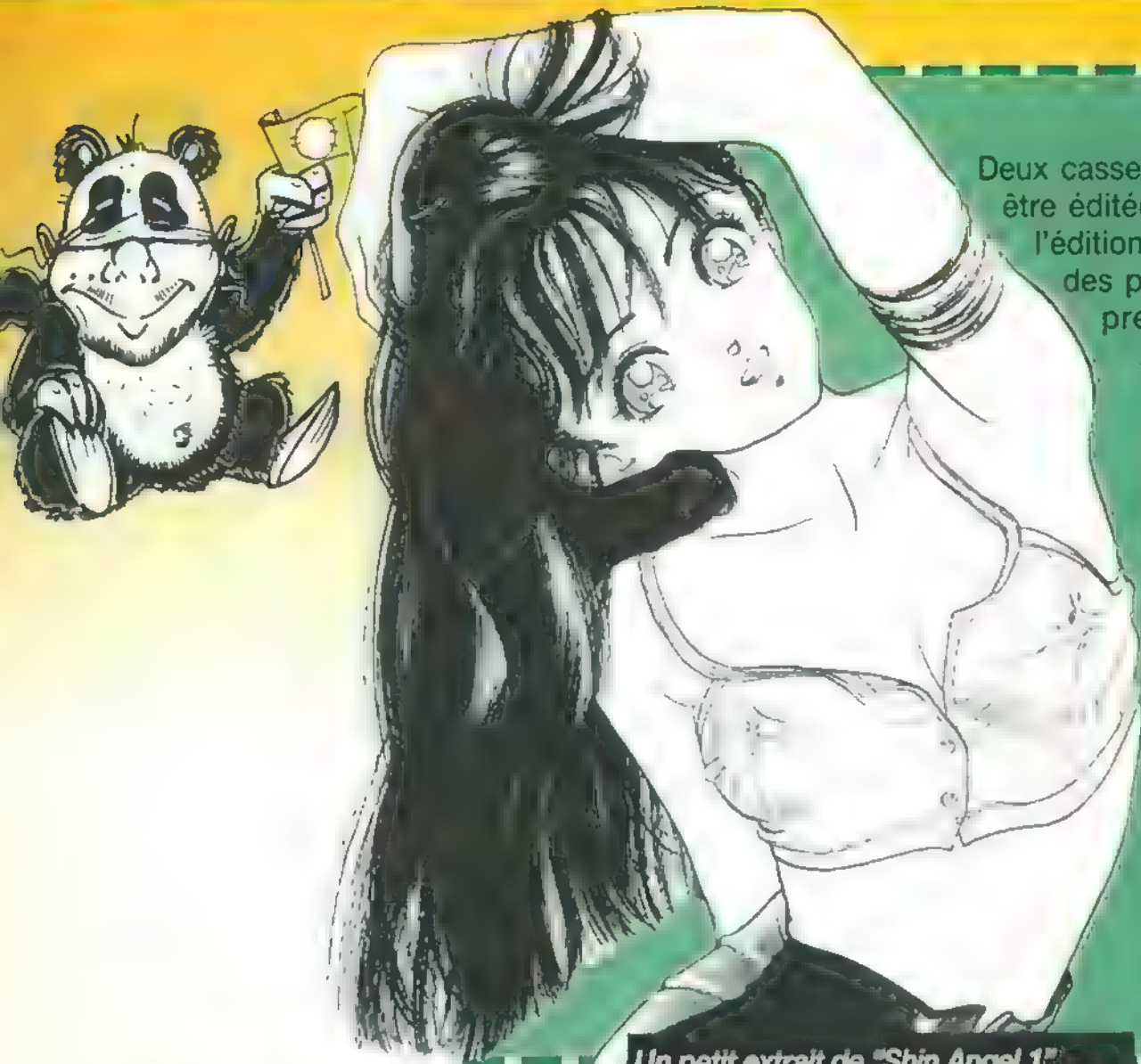


Les intros de ce genre évoquent les séquences animées sur NEC CD-Rom.

## LES JEUX VIDÉO

Et les jeux vidéo, dans tout ça? Eh bien, sur PC, les CD-Rom pornographiques se taillent une belle part du gâteau... Mais il ne s'agit que de films interactifs. Les Nippons, eux, produisent de véritables jeux érotiques! Ce sont pour la plupart des RPG, mais on peut aussi trouver des jeux de baston et bien d'autres genres... Où les trouver, me demanderez-vous, avide de CULTURE que vous êtes?! Malheureusement, les bécasses supportant ce genre de jeu sont typiquement japonaises (le PC 98 de NEC, la FM Towns, qui sont des ordinateurs... ). Reste la Marty, une console dérivée de la FM Towns, qu'on pourrait comparer à la NEC pour son "esprit nippon". Malheureusement, cette console n'est même pas disponible en import! Ce qui est fort dommage car il est certain qu'elle trouverait son public!

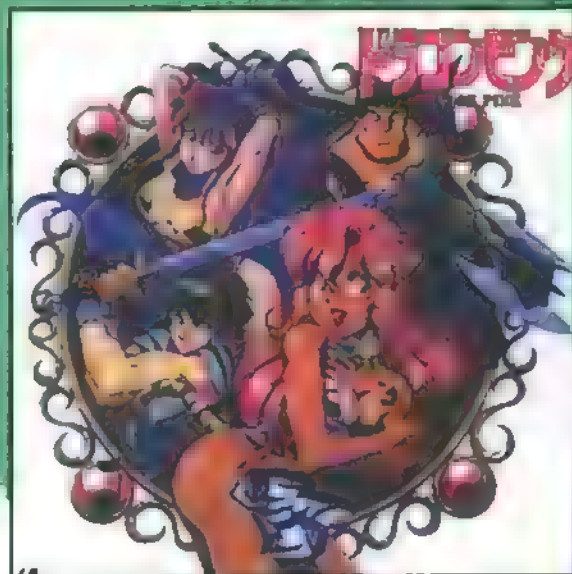




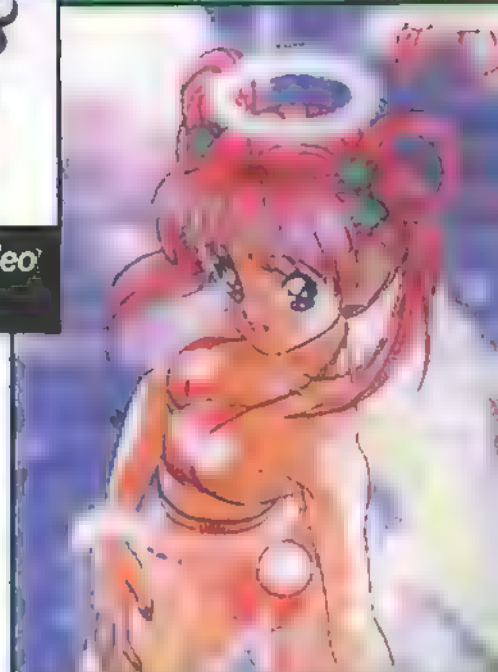
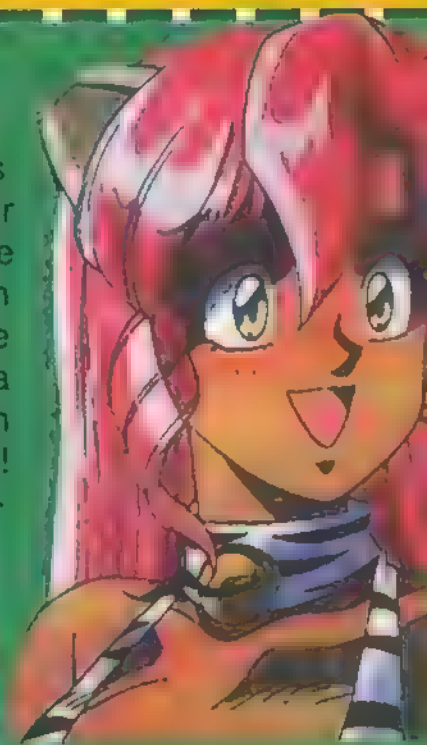
Un petit extrait de "Shin Angel 1"

## LES VIDÉOS

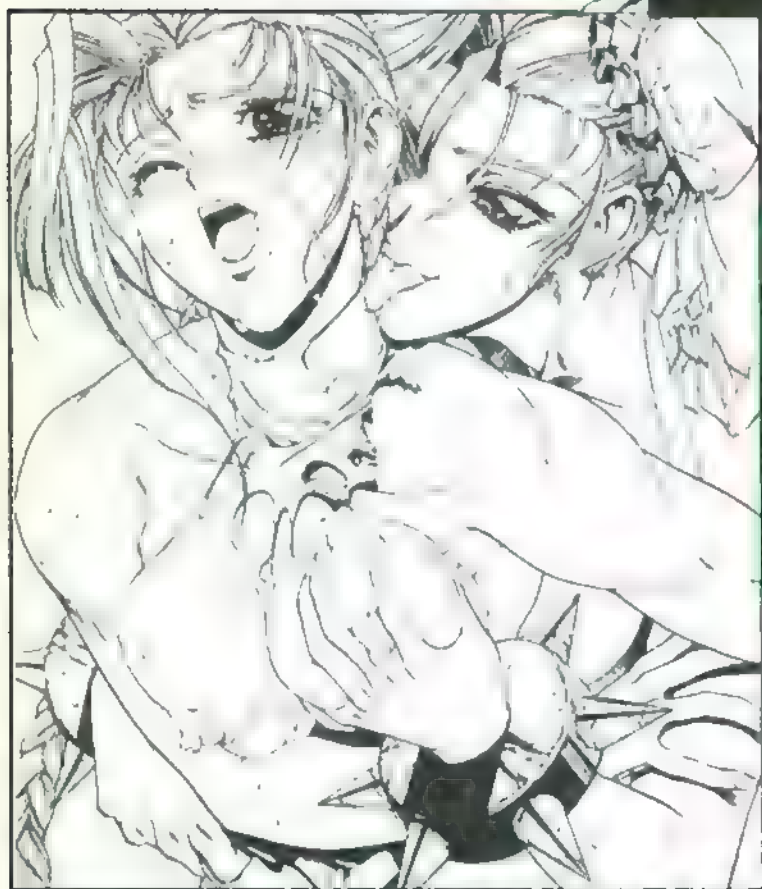
Deux cassettes vidéo doublées en français devraient être éditées au mois d'août. Pour ses débuts dans l'édition, cette nouvelle société a décidé de sortir des produits érotiques de très bonne qualité: le premier OAV des nouveaux "Angel" ("Shin Angel"), très récent au Japon, ainsi que "Dragon Pink", un OAV érotico-fantasy! La suite de ces séries sortira avec moins d'un mois de décalage par rapport au Japon! Quant aux scénarios, consultez les photos, elles se passent de commentaires.



Voici l'illustration du Laser Disc Video (LDV) de "Dragon Pink".



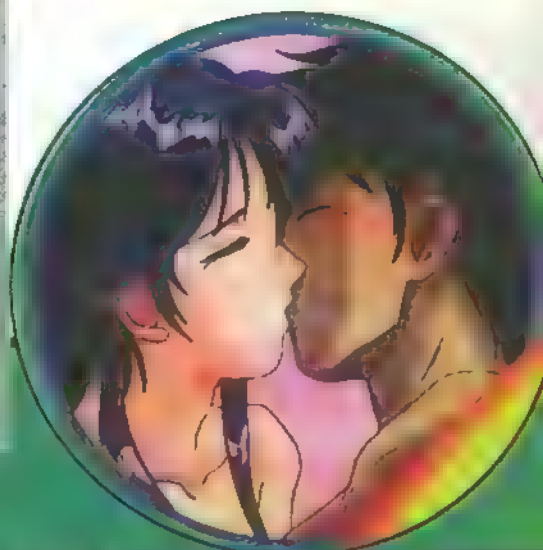
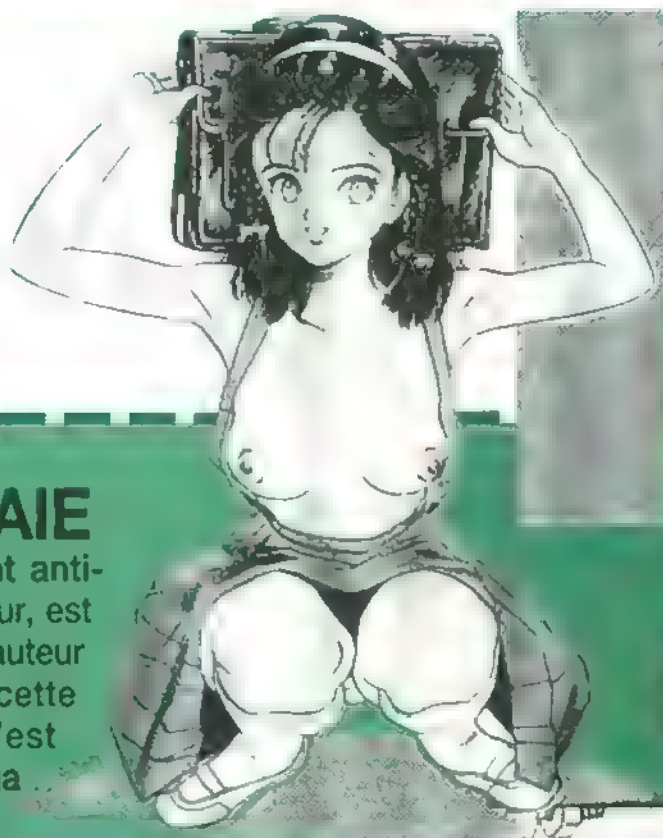
L'illustration du LDV de "Shin Angel"



Chun Li et Cammy semblent très proches dans cette version...

## LES PARODIES

Il est assez fréquent que des personnages connus se retrouvent utilisés dans des mangas érotiques... Dans les animés aussi, d'ailleurs: certains OAV inspirés de la série des "Cream Lemon" en sont un bon exemple. Chun-Li est sans doute l'un des personnages le plus populaires de ce genre de parodie!



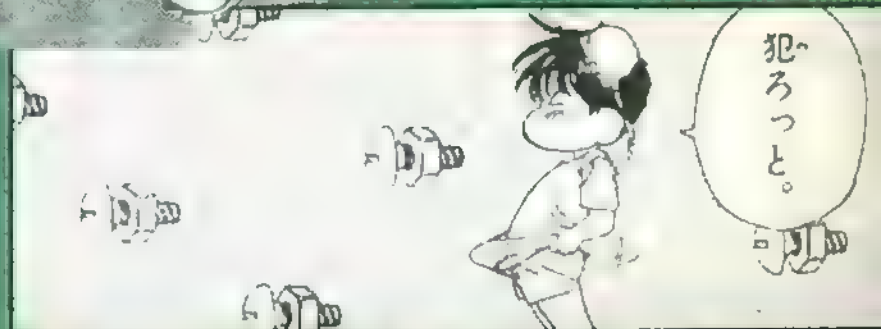
Voilà deux des créatures très amoureuses que vous pourrez trouver dans les mangas de U-Jin.

## LA FESSE GAIE

Un cocktail apparemment anti-thétique, le sexe et l'humour, est très répandu au Japon. L'auteur qui représente le mieux cette tendance est U-Jin. Il s'est "spécialisé" dans le manga érotique (raison pour laquelle il utilise un pseudonyme). Le style de ses débuts oscille entre celui de K. Otomo ("Akira") et celui de R. Ikegami ("Crying Freeman"). Depuis, sa patte s'est affirmée et il est aujourd'hui, à mon sens, le meilleur dans sa partie. On lui doit entre autres "Angel", "Konaï Shasei" et "Q&I".



Vivement que les OAV sortent en français...



Un petit passage humoristique, à la City Hunter.

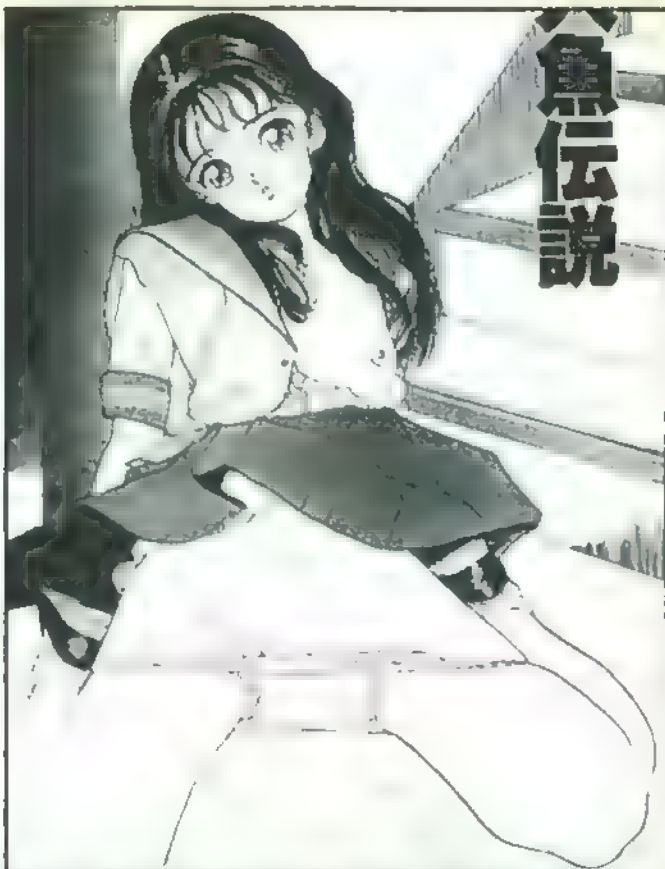




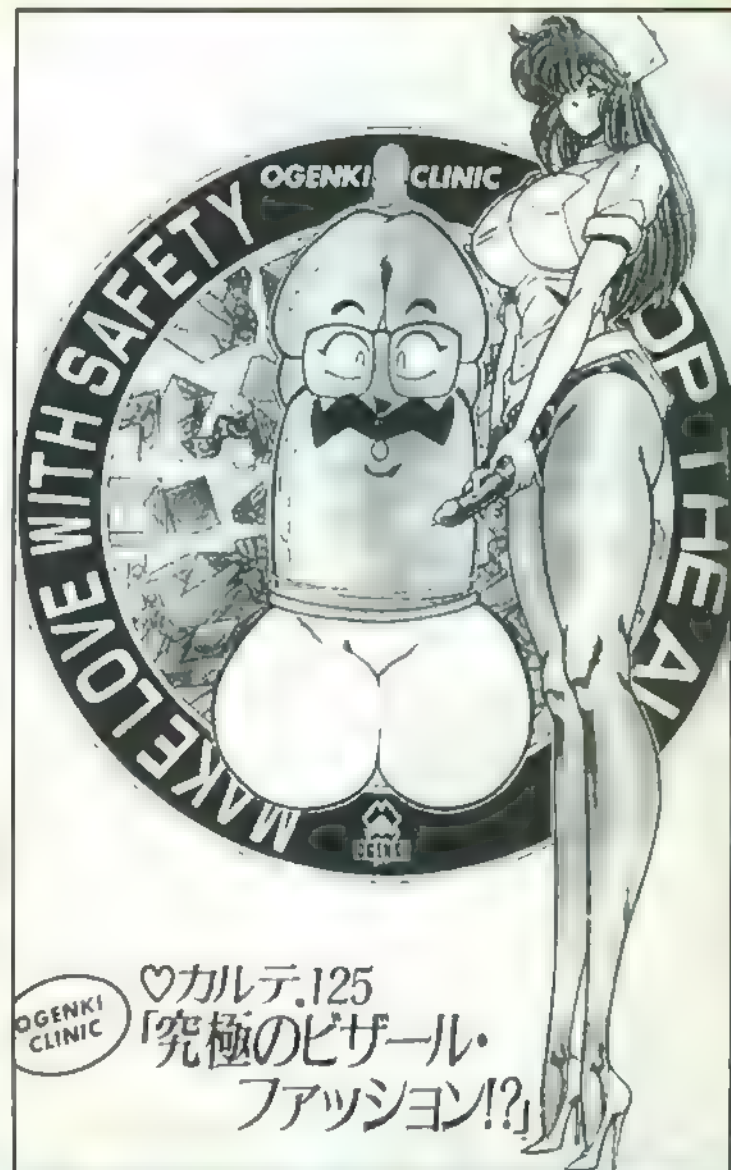
On ne dirait pas, comme ça, mais cette charmante personne est une infirmière "très qualifiée".

## ► Un marché d'avenir!

Le sexe fait vendre, sur cela je pense que tout le monde s'accordera. Et au Japon plus qu'ailleurs, peut-être. Aussi est-il intéressant de faire le point du marché japonais, d'autant que, nous l'avons vu, moult versions françaises sont sur le point de débarquer! Elles ne toucheront sûrement pas que le marché des "animé fans", et ce sera l'occasion pour beaucoup de gens de "découvrir" l'animation. S'ensuivront alors sûrement des reportages faits par des journalistes incompetents qui n'y connaissent rien, avec images choc à la clé... Enfin, espérons que le public saura conserver son sens critique. Pour clore ce dossier, un peu de vocabulaire: connaissez-vous la véritable signification de "otaku"? C'est un terme générique, donc qui ne désigne pas exclusivement les fans de dessins animés japonais, et que l'on peut traduire justement par "fan"! Par ailleurs, ce que l'on ignore souvent, c'est que ce mot a une connotation très péjorative au Japon: un otaku vit en marge de la société, il reste chez lui pour assouvir sa passion... Il n'a pas de contact avec l'extérieur, si ce n'est avec d'autres fans! Ce dossier aura-t-il fait de vous un otaku?



Les petites écolières ne sont plus ce qu'elles étaient.



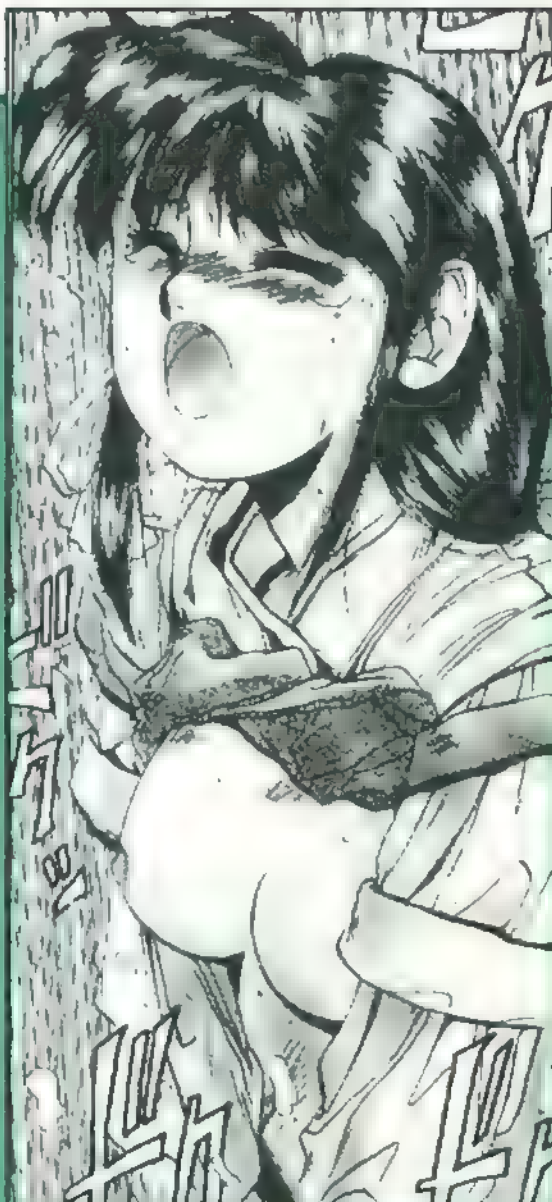
Petite leçon de choses: sortez couvert.

## LES MANGAS EN FRANÇAIS

Le premier manga d'une longue série d'aventures érotiques devrait paraître à la fin du mois de juin. Les suivants seront diffusés au rythme d'environ un tous les deux mois (bimestriel). Le tout sera en français, bien entendu, et de très bonne facture, nous annonce-t-on! Le dessin est d'une bonne qualité graphique et ressemble un peu à celui de Silent Moebius. Un petit détail pour la route: la première histoire montre un jeune garçon, plutôt seul, qui s'achète un CD. Et lorsqu'il l'écoute, une charmante jeune fille en sort et... Ça ne vous rappelle pas le début d'un manga connu? Je vous aide: Katsura ("DNA2", "Iria"...), ça vous dit quelque chose?



Les premières pages de "Tropical Eyes" sont en couleurs.



Ça a l'air de lui plaire.



Voici la couverture du premier manga qui sera commercialisé en version française.



# DRAGON BALL Z



Ushio & Tora 2



## Cassettes vidéo SECAM

Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	165 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	135 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	135 F
Chronique de la guerre de lodoss Vol. 4	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear	135 F
Iria	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	145 F
Ranma 1/2 Vol. 2	145 F
MAPS	145 F
Borgman 2058	145 F
Bubblegum Crisis	135 F
Slow step	135 F

## Cassettes vidéo SECAM

en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namek	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	129 F
Vol. 10	Le Pere de Son Goku	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	129 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	129 F

PACK 2 vol. au choix  
**250F**  
Soit 125 F le volume

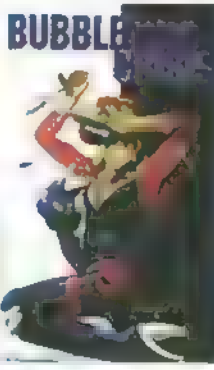
PACK 8 vol. au choix  
**880F**  
Soit 110 F le volume

PACK 4 vol. au choix  
**480F**  
Soit 120 F le volume

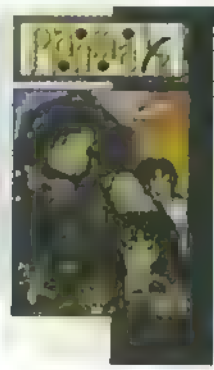
PACK 10 vol. au choix  
**1050F**  
Soit 105 F le volume

PACK 6 vol. au choix  
**690F**  
Soit 115 F le volume

PACK 4 vol. au choix  
**1188F**  
Soit 99F le volume



Bubblegum Crisis



Ranma 1/2



Yohko



Maps



Lodoss 1



Lodoss 2



## Cassettes vidéo PAL

en version originale

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
Street Fighter (Dessin anime)	149 F

2 cassettes au choix  
**260F**  
Soit 130 F le volume

3 cassettes  
**375F**  
Soit 125 F le volume

## Figurines Résines Full Color 150 F le set



## GOODIES

Heros Collection 3  
Le sachet de 10 cartes  
Les 5 Sachets  
Les 20 Sachets + Poster

Power Level 13 DB  
Les 5 Cartes  
Les 10 Cartes  
Les 20 Cartes

Cardass DBZ Série  
Les 5 Cartes  
Les 10 Cartes  
Les 20 Cartes

Cardass DBZ Adver  
Les 5 Cartes  
Les 10 Cartes  
Les 20 Cartes

Cartes de Collection  
Ramecard DBZ  
Photos DBZ  
Shitajiki DBZ

DIVERS DBZ  
Pochette de 9 PP card 25  
Hard case PP card 25  
Kit PP car 25 GM  
Classeur de cartes  
Set de 5 diapositives DBZ  
Marque page DBZ  
Visionneuse DBZ  
Figurine DBZ resines  
Posters

Consulter notre cata



## Cassettes vidéo SECAM

en version française intégrale

Dominion Vol 1	149 F
Dominion Vol 2	149 F
Cyber city Vol 1	129 F
Cyber city Vol 2	129 F
Cyber city Vol 3	129 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F
Urotsukidoji Vol 2	149 F
Venus Wars	149 F
Lamu	99 F
Shurato	99 F
Ken le Survivant	99 F

PACK Dominion  
2 volumes  
**269F**

PACK Cyber City  
2 volumes  
**269F**

PACK Urotsukidoji  
2 volumes  
**269F**

## Figurines Super Battle Collection

Vol 1	Vol 2	Vol 3	Vol 4	Vol 5
Vol 6	Vol 7	Vol 8	Vol 9	Vol 10
Vol 11	Vol 12	Vol 13	Vol 14	

Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	99 F
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	150 F
Vol 11	129 F
Vol 12	129 F
Vol 13	129 F
Vol 14	129 F
Vol 15	129 F
Vol 16	129 F

## Cartes Jeux de roles

MAGIC en français  
MAGIC BOOSTER 17 F  
15 cartes a collectionner et à jouer

## Trading Card US X-MEN

Éclair 94	25 F la pochette
Éclair 95	40 F la pochette
Marvel Chromium	30 F la pochette

## POWER LEVEL 13

## Le dernier Shitajiki

Dragon Ball Z  
**30 F**



# AMICROPUCE

JEUX VIDEO AMICROPRIX

TOURS

97, av. de Grammont

☎ 47 20 56 81

ORLEANS

19 rue Ste Catherine

☎ 38 68 15 50

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation

Les prix réservés uniquement à la vente par correspondance

MEGA PROMOTION

NBA JAM 2

Super  
Nintendo

495 F

149 F

Megadrive

420 F

129 F



Art Book DRAGON BALL Z 140 F

Enfin un art Book sur Dragon Ball Z relatant les exploits de GOZITA (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts. «Les fans vont se l'arracher»



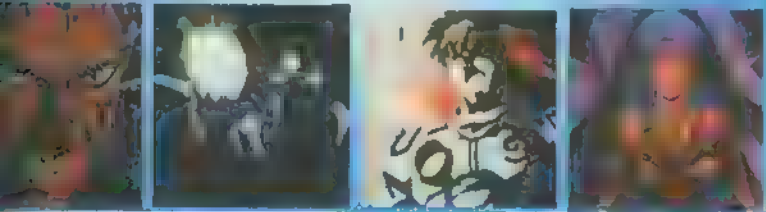
Cassettes Vidéo SECAM

en version française intégrale  
Disponible le 15 JUIN

Cobra Vol 1 149 F

Ken le Survivant le film 149 F

Macross le film 149 F



REVENDEURS  
CONTACTEZ-NOUS

Tél. 38 68 15 50

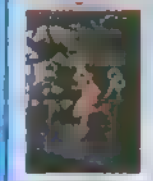
Fax 38 54 87 14



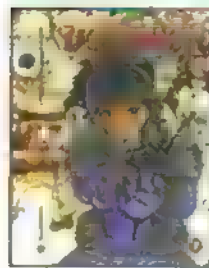
Cassettes Vidéo PAL  
Interdit aux - de 18 ans

High School Invasion	Vol 1	195 F	Ogenki Clinic	Vol 3	195 F
High School Invasion	Vol 2	195 F	La blue Girl	Vol 1	195 F
High School Invasion	Vol 3	195 F	La blue Girl	Vol 2	195 F
Ogenki Clinic	Vol 1	195 F	U-JIN	Vol 1	195 F
Ogenki Clinic	Vol 2	195 F	KAMASUTRA	Vol 1	195 F

La Blue Girl



Mangas Français



Dominion



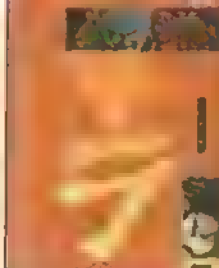
Dragon Ball



Video girl Aï



Sailormoon



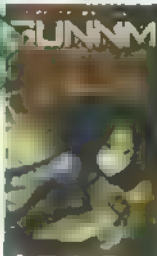
Akira



Appressed

Ranma 1/2	6 vol.	37 F le vol.
Dragon Ball	14 vol.	37 F le vol.
Sailormoon	2 vol.	37 F le vol.
Orion	2 vol.	76 F le vol.
Street Fighter II	2 vol.	46 F le vol.
Appressed	3 vol.	76 F le vol.
Black Magic		75 F le vol.
Akira	12 vol.	96 F le vol.
Crying freeman		49 F le vol.

Dominion		75 F le vol.
Vidéo girl Aï	7 vol.	30 F le vol.
Gunnm	2 vol.	39 F le vol.
Docteur slump	2 vol.	37 F le vol.
Nomad	2 vol.	96 F le vol.
Striker		46 F le vol.



Gunnm



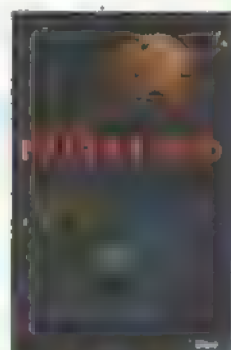
Ranma 1/2



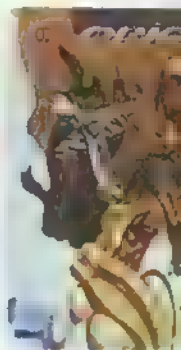
Striker



Dr Slump

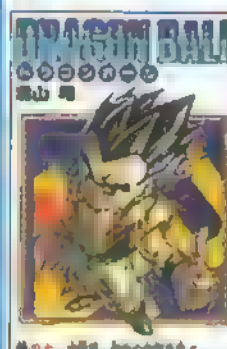


Nomad

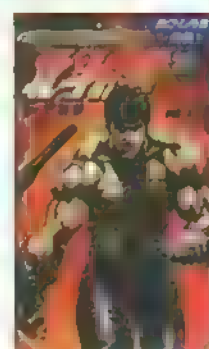


Orion

Mangas Japonais Noir & Blanc



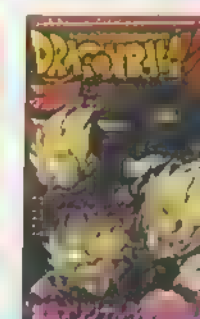
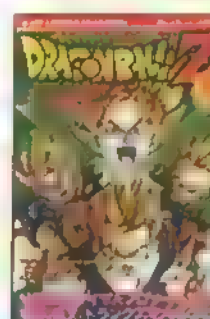
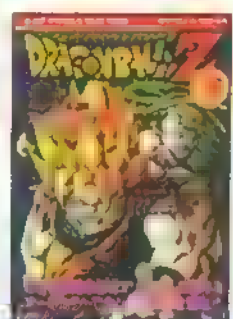
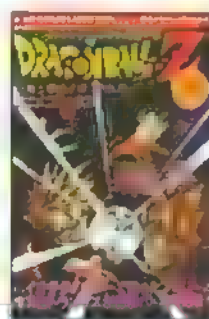
Dragon Ball Z  
Ken le survivant  
Bastard  
3 X 3 Eyes  
City Hunter



40 vol. 39 F le vol.  
27 Vol. 39 F le vol.  
16 vol. 39 F le vol.  
55 F le vol.  
9 vol. 39 F le vol.

Sailormoon  
Yuyu Hakusho  
Cat's eyes  
Orange road  
DNA 2

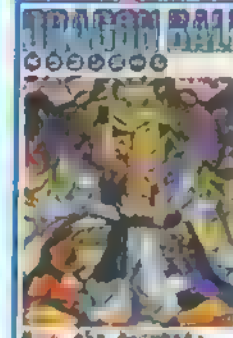
9 vol. 39 F le vol.  
39 F le vol.  
39 F le vol.  
39 F le vol.  
5 vol. 39 F le vol.



Anime Comies Japonais  
Couleur 80 F le volume

Vol 1 Kourat	Vol 9 Thales
Vol 2 Metal Kourat	Vol 10 Docteur Willow
Vol 3 Baddack	Vol 11 Le Retour de Broly
Vol 4 Les Cyborgs	Vol 12 Garlic
Vol 5 Trunks Story	Vol 13 Bio Broly
Vol 6 Broly	Vol 14 Dragon Ball 1
Vol 7 Bojack	Vol 15 Dragon Ball 2
Vol 8 Super Nameck	Vol 16 Dragon Ball 3

Dragon Ball Z N° 4



NEW

Manga Japonais

Noir & Blanc

39 F

Livraison le lendemain matin pour 10 F de port en plus

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50

Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F

Chèque débités le jour de la livraison ☐ Carte bancaire (16 Numéros)

Carte N° ..... Date expiration .....

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible

Prix et offres sont supérieures dans le cadre des stocks disponibles. Prix réservés sans primes. Toutes marques sont autorisées. Signature des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Votre N° de téléphone

Signature des parents

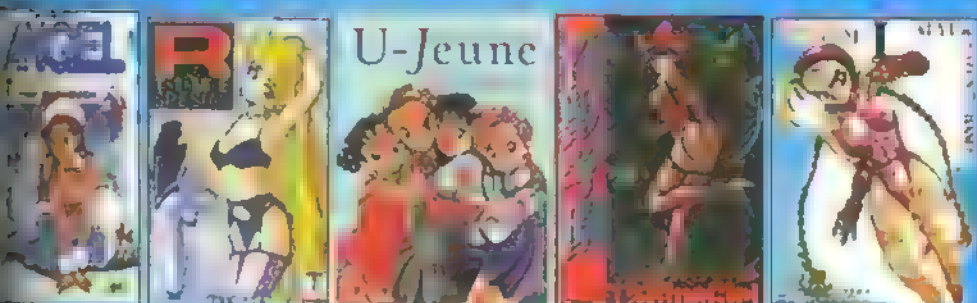
pour les mineurs

A retourner à :

AMICROPUC

19 rue Ste Catherine

45000 ORLEANS



7 vol.	55 F le vol.	Street Fighter II X	129 F le vol
10 vol.	55 F le vol	Sailormoon X	129 F le vol
3 vol.	55 F le vol	Visionary	9 vol. 65 F le vol
4 vol.	55 F le vol	Conspiracy	65 F le vol
5 vol.	65 F le vol	Moon paradise	65 F le vol
110 F le vol			
9 vol.	65 F le vol	U JIN GARO X Live	395 F
65 F le vol		U JEUNE Français	165 F
65 F le vol		DO KYU SEI 2	265 F

CATALOGUE  
COULEUR  
24 Pages  
85 Francs

Comics  
GRATUIT  
Pour toute  
Commande  
Supérieure à  
350 F  
MANGAS  
VIDEO  
GOODIES  
FOUR  
PARTIES





## REVIEW

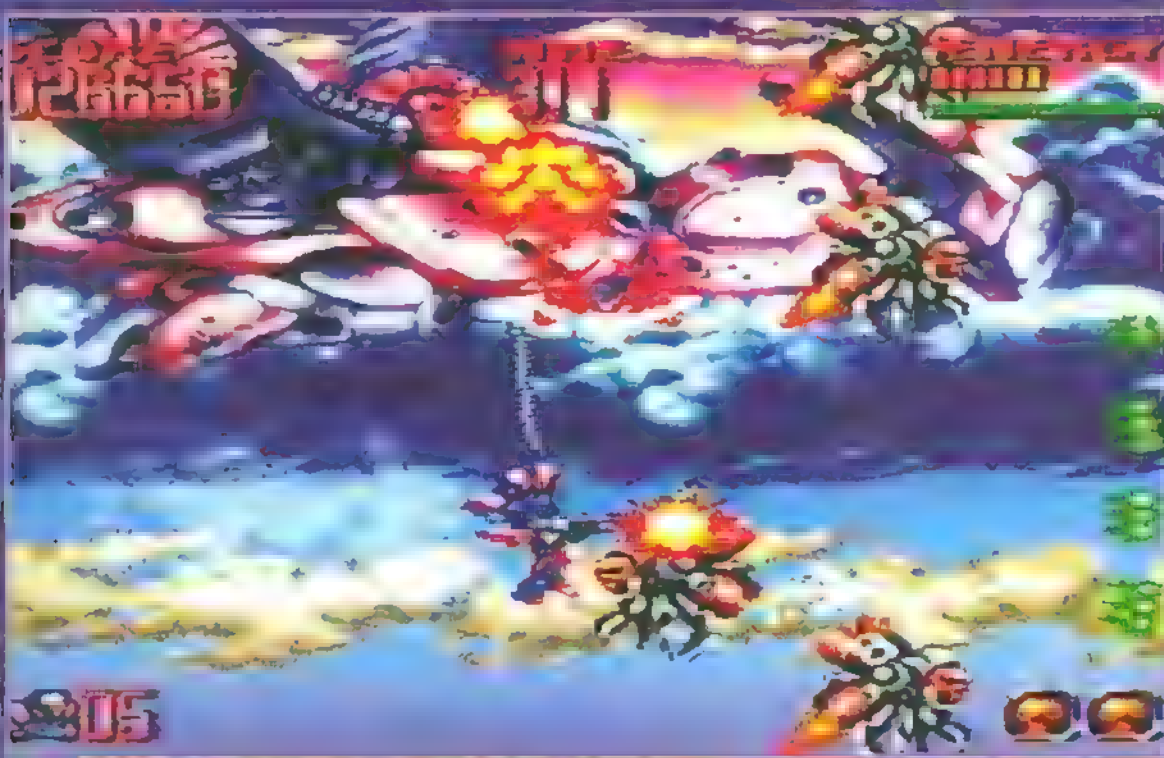
Dans la lignée de ses prédécesseurs sur PC, MD et SNIN, Super Turrigan 2 vous invite à revêtir l'armure Turrigan pour réduire à néant le Vilain. Ça va blaster...

L'armure Turrigan a plusieurs fonctions. D'une part, elle vous permet de vous protéger dans une certaine mesure, non seulement parce qu'elle est assez résistante mais aussi parce qu'elle intègre un système d'armement relativement complet. D'autre part, elle vous donne la possibilité de vous transformer en bombe vivante (et roulante), dans les limites de l'énergie disponible. Par ailleurs, vous pourrez vous accrocher aux murs verticaux et horizontaux grâce à un bras extensible qui servira à attraper les bonus trop



Votre bras extensible vous permet de vous accrocher au mur. Idéal pour escalader de telles parois.

haut. Le schéma, pour le personnage, est donc assez similaire aux précédents épisodes, et seules quelques armes nouvelles ont fait leur apparition. En revanche, les situations auxquelles vous serez confronté diffèrent sensiblement. L'utilisation des rotations et des zooms donne une envergure nouvelle à l'aventure, et le mode 7 est à présent utilisé dans certaines phases de jeu. On remarquera également que vous pouvez à présent chevaucher des petits monstres de technologie (Land Rover futuriste, vaisseau spatial, scooter aquatique...), ainsi que visiter un niveau tout droit tiré du mytique Axelay...



Attrapez les dégradés dans le ciel, et le fendu des nuages.

### AVIS

oui, mais...



SPY

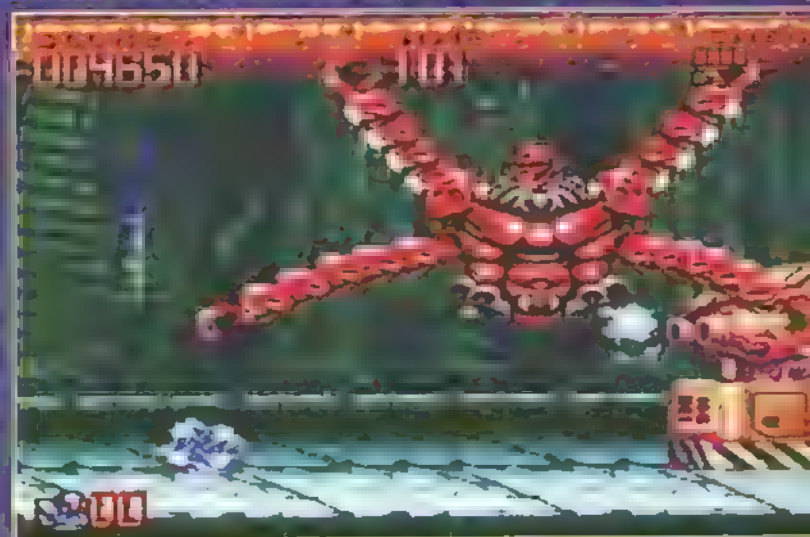
On va encore dire que je cherche la petite bête! Certes, le jeu est très beau et bien réalisé, l'action est soutenue, les boss coriaces et graphiquement très réussis. Mais je n'y ai rien trouvé qui m'ait scotché au téléviseur ("Mais non, maman, je n'ai pas faim")... Le joueur demeure un peu passif et cette version n'est pas aussi prenante que le Turrigan premier du nom. Ces impressions restent, je vous l'accorde, très subjectives, et force est d'admettre que la réalisation de ce Turrigan est superbe: graphismes très détaillés, musique aux thèmes novateurs (même si elle n'est pas toujours bien adaptée), et "habillage" original. J'ajouterai que les situations sont très diversifiées, et que la durée de vie est cor-

recte pour un joueur moyen. Bref, si moi, j'ai été déçu, je sais que certains trouveront cette version à leur goût.

### TURRICAN? EUX SE MARRENT!

Toujours présente, il faut dire que les nouvelles armes vous donnent de quoi retordre. Toutefois, des bonus qui ne sont pas toujours très utiles vous permettront de battre sans trop de mal (comptez deux vies en moyenne).

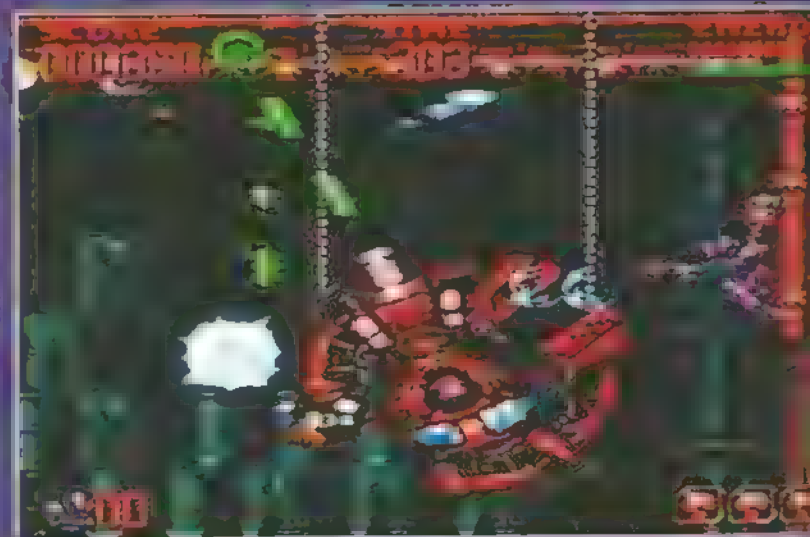
Simple mais efficace, ce boss va vous permettre de vous familiariser avec la transformation en boule, dont il faudra user pour l'éviter.



Soyez vif et rapide pour tirer sur la langue de ce boss. Les "méga bombes" sont très utiles. Si vous n'en avez pas, tâchez d'être toujours en mouvement.



Ce boss n'est qu'un hors-d'œuvre: le véritable gardien se situe juste derrière.





# REVIEW

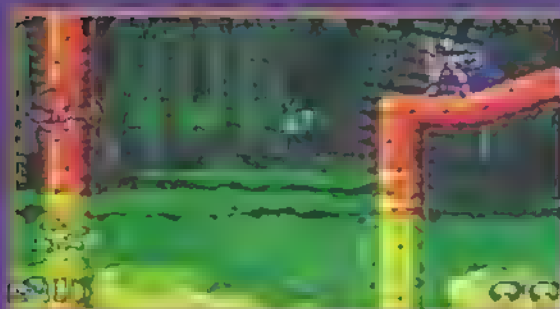
# AMERICA



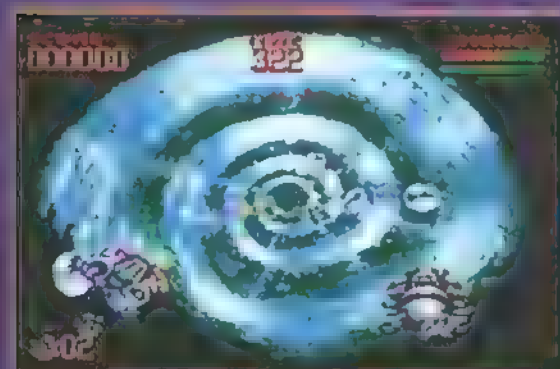
Ce scooter aquatique vous permettra de vous balader sous l'eau sans dommage. Vous pouvez bien sûr tirer dans ces aires sous-marines.

## EFFET DE STYLE...

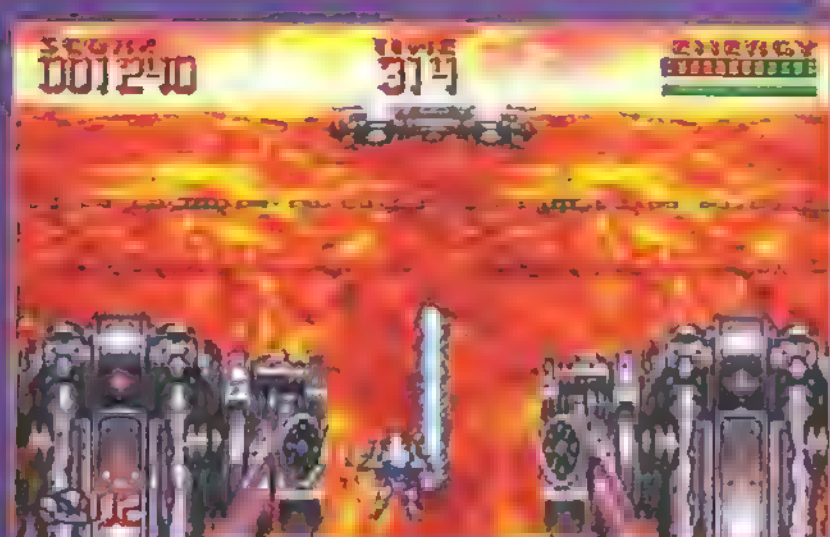
On ne cesse de se rabâcher que la SNIN a un potentiel technique supérieur au MD du fait que des fonctions de hardware sont dédiées à des tâches telles que le zoom, la rotation et le Mode 7. Voici, en images, ce que cela donne dans un jeu tel que Super Turrican 2.



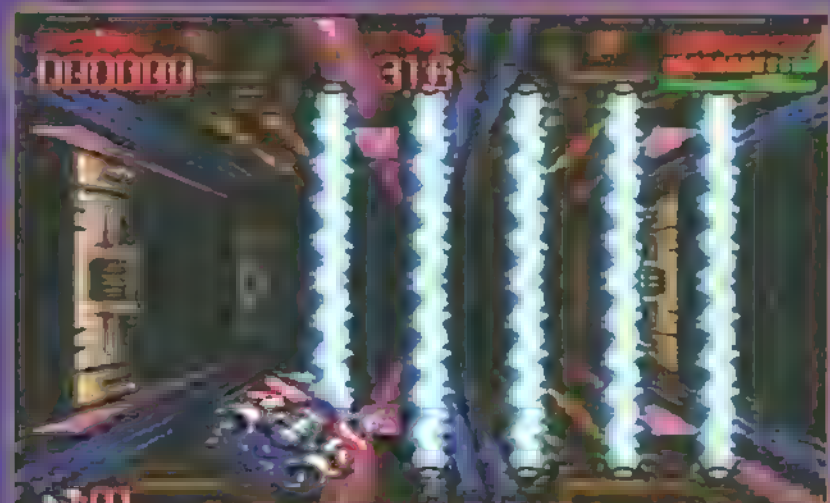
Effet de transparence pour une vapeur verte... qu'il faut éviter à tout prix.



Mode 7 et rotation pour cette balade dans le tourbillon, moins paisible qu'elle n'en a l'air.



Cette partie shoot'em up montre la diversité de ce Turrican. Le principe des décors qui défilent en roulettes sous le vaisseau n'est pas nouveau (voir Axelay, sur le même support), mais l'effet est toujours saisissant.



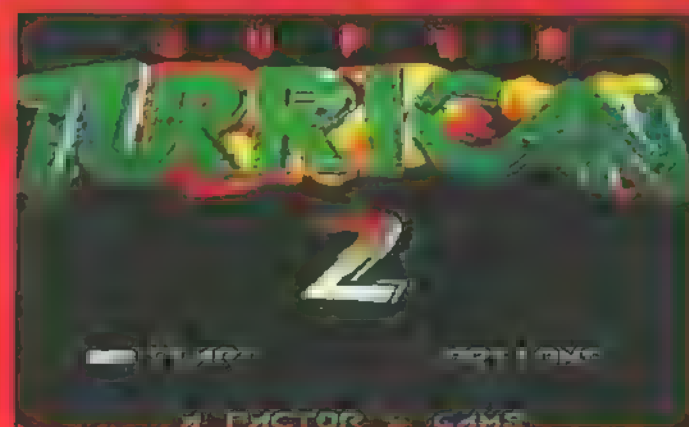
Utilisation du Mode 7 pour cette course à bord de ce Landspace.

## AVIS

**oui!**

Turrican, un nom synonyme d'action et de stress au paddle, un titre qui fait encore vibrer les vétérans du jeu vidéo. Turrican version 1995 arrive, et ne décevra pas ses amateurs. L'ambiance rappelle toujours la désolation des décors de Mad Max. Le concept des niveaux est toujours aussi recherché : on passe des épreuves de saut, on utilise le grappin sans modération, on fuit des vapeurs vertes, et on a même droit à du pilotage de moto. L'intérêt réside aussi dans la découverte progressive des facettes du personnage. A chaque niveau, on déniché des astuces dans le maniement. Le seul petit regret (mais ce n'est qu'un tout, tout petit regret) vient de la configuration originelle du paddle, qui s'avère peu commode. On s'y perd un peu au début. Mais ce n'est qu'un détail, qui s'estompe avec le temps. Donc, en conclusion, Turrican est un bon petit jeu sur lequel on peut soulager ses nerfs en toute quiétude. Cependant, il n'atteint pas les sommets culminants des meilleurs jeux du genre sur SNIN.

**GIA**



**ÉDITEUR: OCEAN**  
**DISTRIBUTEUR: ECUDIS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SHOOT-THÉ-UP**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: VARIABLE**

**PRESENTATION 80%**

Les graphismes de l'intro sentent la 32 bits, mais les images bougent si peu que l'illusion disparaît.

**GRAPHISMES 92%**

Aussi détaillées que colorées, les graphismes sont superbes et variés.

**ANIMATION 88%**

Zooms, rotations, et donc, mode 7 à l'honneur. Le personnage est toutefois un peu statique.

**MUSIQUE 84%**

Belle, mais les cuivres, prépondérants, conviendraient plus à un jeu d'aventure qu'à un jeu d'action.

**BRUITAGES 80%**

Des bruitages très "space"...

**DURÉE DE VIE 85%**

Le jeu est assez long et on avance lentement.

**JOUABILITÉ 78%**

Un temps d'adaptation certain est nécessaire, et une nouvelle configuration de pad n'est pas malvenue.

**INTÉRÊT 89%**

Un jeu bien réalisé, bourré d'action, mais auquel manque un "je-ne-sais-quoi" pour qu'il puisse atteindre 90%.

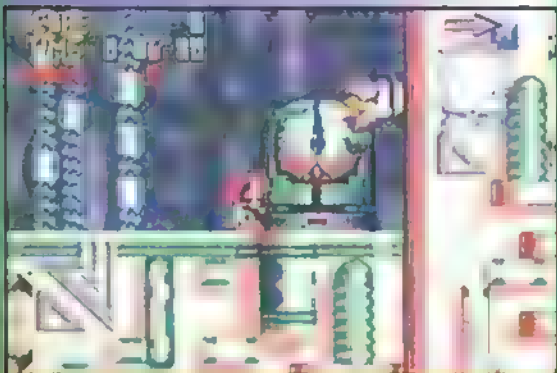


# MEGADRIVE 32X

## REVIEW

### PROGRESSION À DEUX OBLIGATOIRE

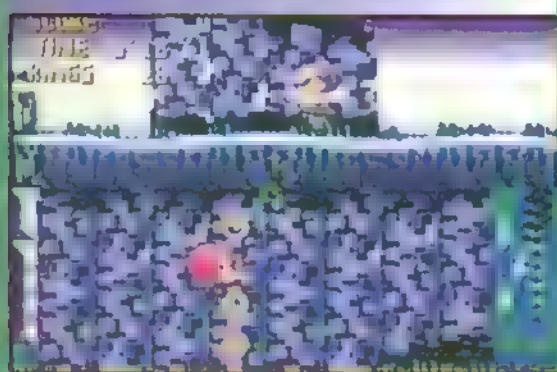
Lié à votre partenaire par des anneaux magiques, vous prenez de l'élan grâce à lui. Inversement, son poids peut vous freiner. En fait, il ne faut jamais s'arrêter... d'autant moins que le timing est fort serré.



Prenez votre personnage secondaire dans vos petits bras et envoyez-le sur l'interrupteur: les couleurs du niveau changent.



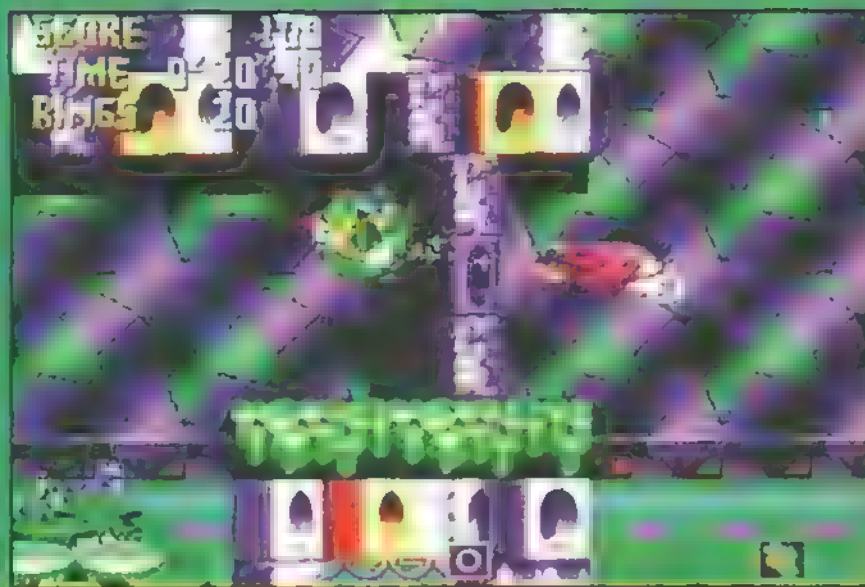
Pour ouvrir certaines portes, vous devez placer vos deux persos à des endroits indiqués au sol. Etirez la "corde" pour y parvenir, la porte s'ouvre: partez en flèche.



Votre partenaire envoyé en l'air vous hisse à l'étage supérieur.

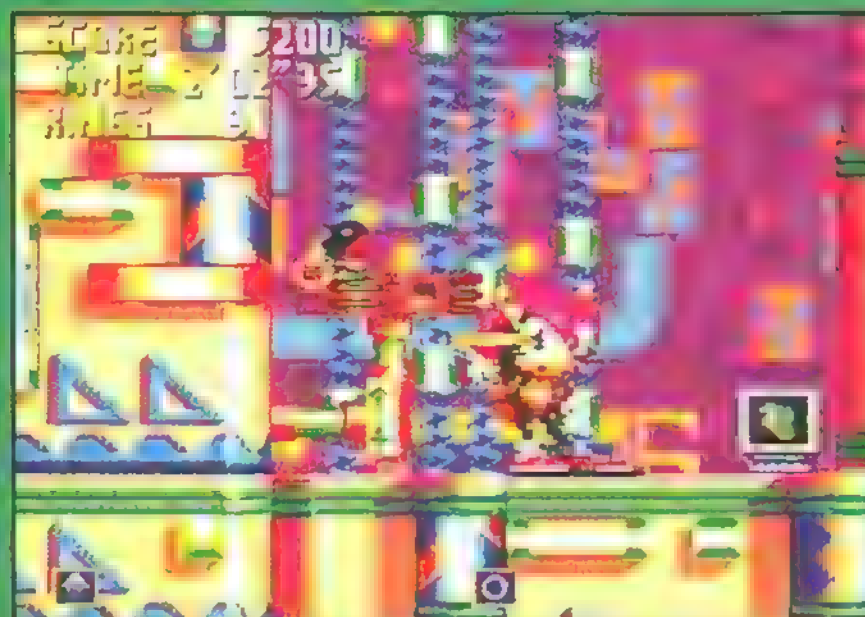


Charmy Bee, l'abeille volante, entraîne Vector, le crocodile, sans effort malgré sa petite taille.



Knuckles a le pouvoir de voler, et traîne Vector le crocodile dans son sillage.

Pour enfin convaincre, la Megadrive 32X démontre ses capacités techniques avec un jeu bien speed "à la Sonic". Vitesse d'animation délirante et mode de jeu novateur sont au programme. Quant à l'intérêt, c'est une autre histoire. Cinq personnages à guider pour vous tout seul! On retrouve Knuckles, mais aussi Myghty, Charmy Bee l'abeille, Espio le caméléon et Vector le crocodile, plus un sixième personnage caché qui apparaîtra tard dans le jeu. Tous ces acteurs ont des capacités différentes: certains se mettent en boule, d'autres volent... Mais l'essentiel est de savoir que vous serez toujours deux à l'écran, car c'est là toute l'originalité de ce jeu! En mode 1 joueur, vous dirigez votre personnage principal plus un autre, guidé par vos actions et relié à vous par le biais d'anneaux magiques. Comme une corde que l'on peut tendre, et au moyen de laquelle vous pourrez projeter votre partenaire sur des interrupteurs, le fixer au sol pour prendre de l'élan puis jaillir à une vitesse phénoménale ou le lancer en l'air pour atteindre les étages supérieurs du niveau. En mode 2 joueurs, le principe est le même si ce n'est que vous dirigez chacun un personnage. Les options sont toujours présentes avec des anneaux à ramasser et des pouvoirs nouveaux comme le fait de grossir ou de pouvoir changer de partenaire en cours de partie. Après avoir visité les cinq niveaux du jeu, vous n'éviterez pas l'inévitable, en la personne de Robotnik.



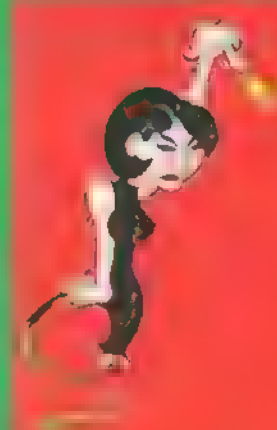
Cette icône vous permet de changer de partenaire en cours de niveau.



Certaines options vous permettent de grossir ou de rapetisser. L'occasion de découvrir des passages dérobés ou de sauter plus haut.

### AVIS

non



### ELVIRA

Je me suis bien éclatée sur Sonic et ses successeurs, mais là, pas de doute, je bloque! Les couleurs sont "flashy" à mort et les yeux crient vite grâce devant cet amazing game d'éclairs fluo. Pire, les personnages auraient tendance à se confondre dans le décor. Certes, le principe qui consiste à diriger deux sprites en utilisant leur élan mutuel pour progresser est novateur mais, une fois assimilées, les actions se révèlent toujours semblables et les niveaux plutôt courts. La 32X fait étalage de ses capacités techniques: zooms et déformations abondent, mais l'intérêt de jeu n'est pas à la hauteur de ces prouesses.



# 32X

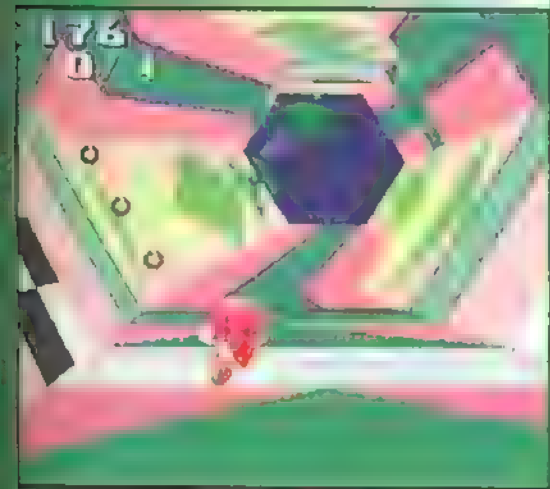


Au début du jeu, Robotnik apparaît et vous donne votre premier partenaire, Espio, qui peut grimper au plafond.



## ZONES-BONUS EN 3D

Comme dans Sonic, vous accédez à des zones de bonus grâce au nombre d'anneaux détenus en fin de niveau ou récoltés dans des zones spéciales que vous dénicheriez un peu partout. Votre perso évolue dans des couloirs en 3D, les rotations sont à l'honneur, tandis que vous ramassez des options en évitant les obstacles.



Vous pouvez grimper au plafond pour récupérer les sphères bleues de ce niveau-bonus, mais gare aux piquants et bumpers sur lesquels vous vous jetez, abusé par l'effet 3D...



Évitez les carrés "Exit" et empochez les anneaux, les vies et les points.



La console décide quel niveau vous devez parcourir.

## AVIS

ouh, que non!



SPY

Je suis un incondicional de la saga des Sonic, mais cet épisode m'a laissé froid. Non qu'il soit mal réalisé, ni que les personnages manquent de charme, mais l'on s'y ennue mortellement. En fait, l'impression générale qui se dégage de Chaotix conforte l'opinion que j'ai du support sur lequel il tourne: globalement négative. Je suis un peu dur mais il est vraiment dommage d'exploiter le filon Sonic (somme toute assez rentable) dans un jeu pareil. Je ne

vous cache pas que j'attendais beaucoup de ce Chaotix, mais je m'aperçois qu'il n'apporte franchement rien. Je me demande même si l'absence de Sonic n'aurait pas quelque chose à voir avec la piètre qualité du jeu. La question reste posée.

MEGADRIVE 32X

## REVIEW



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: SAUVEGARDE**

**PRESENTATION 85%**

Demos de tous les niveaux, effets 3D et niveaux d'entraînement, ces derniers indispensables.

**GRAPHISMES 79%**

Décors à la Sonic aux couleurs psychédéliques qui fatiguent les yeux et empêchent de bien voir vos personnages.

**ANIMATION 86%**

Zooms, rotations, déformations, 3D, et une vitesse honorable, sans ralentissements.

**MUSIQUE 80%**

Thèmes variés, à la Sonic.

**BRUITAGES 75%**

Le "clink" des anneaux: traditionnel.

**DURÉE DE VIE 75%**

Cinq niveaux assez courts et sans grande surprise.

**JOUABILITÉ 84%**

Après l'entraînement, la maîtrise des actions ne pose pas de problème.

**INTERET 75%**

Un goût de nouveauté pour ce jeu à la Sonic (sans Sonic) mais, hélas! à la saveur éphémère.



# putty squad



**B**ien que leur nom laisse supposer des talents de danseur, les Mia se contentent de sautiller sur place. Ces petites balles roses et bondissantes attendent leur sauveteur Mia, de couleur bleue.

Moins simple qu'il n'y paraît, ce jeu, d'action plus que de réflexion, demande de la souplesse.

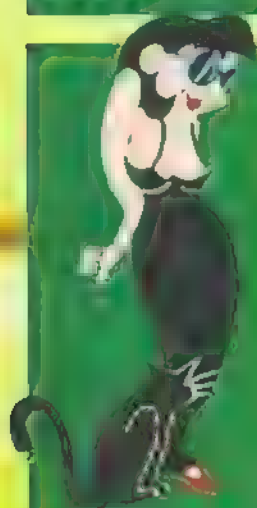
Mais beaucoup moins que pour danser le...

Dirigeant le Mia bleu, votre but est de trouver un certain nombre de Mia roses dans chacun des niveaux. Chaque fois qu'un Mia est sauvé, une voix digitalisée vous informe du nombre de Mia restants. Les recherches demandent une exploration approfondie des niveaux: vous devrez visiter des salles de bonus – et y récolter des étoiles – et apprendre à utiliser les objets récoltés sur le parcours ou donnés par des chats. Le Mia peut ainsi lancer des flèches à la place des coups de poing de base, poser des bombes ou appeler un matou qui posera de la dynamite à l'endroit demandé (au passage, il filera un coup de patte au Mia). Le sauveteur peut également enfler pour s'envoler dans les hauteurs du niveau mais cette action épuise vite ses points de vie. Certes, des gigots, hambur-

gers et autres mets peuvent ressourcer le Mia, mais les obstacles sont nombreux et la quête semble parfois bien longue.

Les ennemis méritent vraiment le détour: on voit des fakirs volants, des soldats embusqués, des tireurs en mont-fièrre, des grenouilles affamées, des poissons véloces... Tous sont dotés d'une animation délirante et certains d'entre eux suivent le Mia dans ses déplacements: il faut leur sauter sur la tête, les frapper et faire exploser les récalcitrants. Du monde de glace à la traversée d'un océan, on va défiler du paysage avec les Mia. Mais est-ce suffisant?

## AVIS oui, mais...



**ELVIRA**

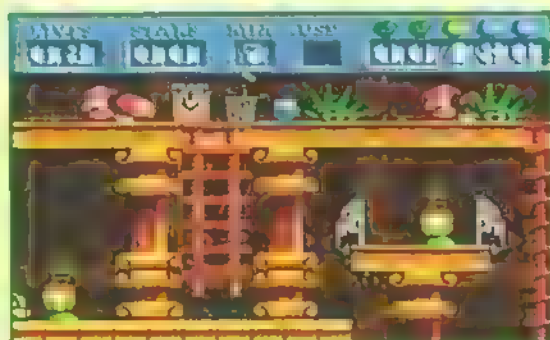
Ils sont sympa, ces petits Mia! Ronds et bondissants, le cœur sur la main, les yeux agités par le roulis incessant dû à leur mode de progression... Votre quête pour secourir les Mia roses dispersés dans tous les recoins d'un niveau prend pas mal de temps. Puisqu'il n'y a pas de chronomètre, on a tout le temps de fouiner, d'explorer les salles de bonus, d'utiliser les objets ramassés... Mais si les décors des mondes sont variés, l'action, elle, demeure toujours la même. Et la difficulté du jeu augmente alors que son intérêt tend à diminuer. Oui, ils sont sympa, ces Mia, mais un peu plus de réflexion aurait enrichi le challenge de leur sauvetage.



En mode 2 joueurs, l'écran se divise en deux et les Mia sauveteurs se déplacent où ils le désirent.

## LE MIA S'ADAPTE À TOUS LES CLIMATS

Les décors des différents mondes sont plutôt réussis et certaines options permettent au Mia de se sortir de toutes les situations.



Sous terre, les échelles sont salvatrices. Certains ennemis libèrent des options en encaissant un coup de poing.



Il a neigé et le Mia glisse sur les toits de la ville. Il peut ramasser les tremplins pour les utiliser ailleurs.



En mer, la progression est malaisée, et les poissons sont rapides. Sauvez le Mia rose en vous "aplatissant" sur lui.



Le pouvoir de base du Mia bleu est de se gonfler comme une montgolfière pour s'envoler dans les hauteurs, mais cette action coûte cher en points de vie.



**OCEAN/OCEAN**

**PRIX: D**

**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/ACTION**

<b>PRESENTATION</b>	<b>80%</b>
Des démos de différents niveaux et une option de configuration du paddle.	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>76%</b>
Différents mondes et de nombreux ennemis soignés, mais une grande simplicité de base...	
<b>ANIMATION</b>	<b>83%</b>
Chaque ennemi a droit à une animation personnelle. Sinon, le jeu n'appelle pas d'animations délirantes...	
<b>MUSIQUE</b>	<b>77%</b>
Des petits thèmes tout simples.	
<b>BRUITAGES</b>	<b>84%</b>
Voix digitalisées des ennemis, bruit des tirs et cris des animaux: un éventail fourni.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>80%</b>
De nombreux niveaux à la difficulté accrue: les mots de passe vous seront utiles.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>85%</b>
Tous les boutons servent et la maîtrise en est aisée. A deux, l'écran se divise et on ne voit pas grand-chose.	
<b>INTERET</b>	<b>75%</b>
Distrayant et doté de graphismes variés, ce jeu d'action mâtiné de réflexion se révèle toutefois d'un intérêt limité.	



# VIRTUA

JEUX VIDÉO NEUF ET OCCASIONS



**NOUVEAU !**

**CANNES**

141, Rue d'Antibes  
Tél. 93 38 01 13  
Fax 93 38 05 78

**TOULOUSE**

C. Cial St Georges  
Tél. 61 21 03 54

**125 m<sup>2</sup> de jeux !  
ECRAN GÉANT**

A côté de Pier Import

**ENFIN !  
VOUS ALLEZ  
JOUER MOINS CHER**

**DRAGON BALL Z**



Des milliers  
d'articles  
en stock !

**OCCASIONS  
On rachète  
cash !**

## TOP MEGADRIVE

NBA JAM.TE	349 Frs
PITFALL	299 Frs
MICKEYMANIA	299 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
SAMOURAÏ SHODOWN	349 Frs
LA LÉGENDE DE THOR	429 Frs

## TOP SUPER NINTENDO

NBA JAM.TE	399 Frs
FATAL FURY SPECIAL	399 Frs
NBA LIVE 95	299 Frs
PITFALL	349 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
POWER DRIVE	379 Frs

**DES CENTAINES DE  
JEUX À DES PRIX DÉLIRES !**

**PS-X - SATURN - 3DO**

**Toutes les nouvelles consoles en démo !**

**VIRTUA**

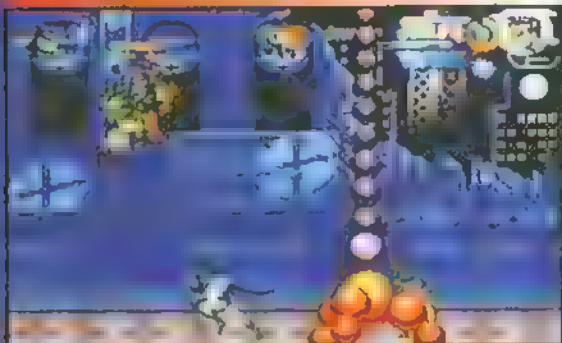
**DES SPÉCIALISTES QUI VOUS FERONT  
ENTRER DANS LE FUTUR**



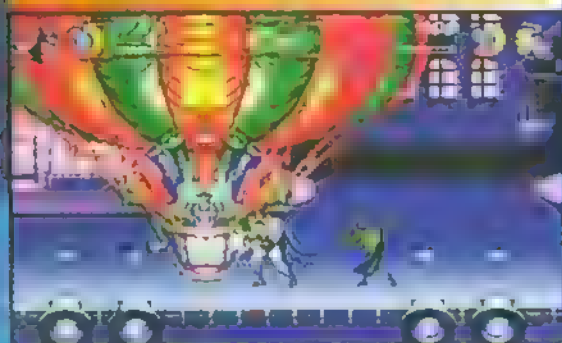
# MEGADRIVE REVIEW

## TOUS SES AMIS SONT LÀ!

Les fans de Batman connaissent bien leurs têtes: Joker, Double Face et Catwoman attendent l'homme chauve-souris au tournant des niveaux. Les affrontements sont multiples et, il faut bien le dire, les bougres sont coriaces!



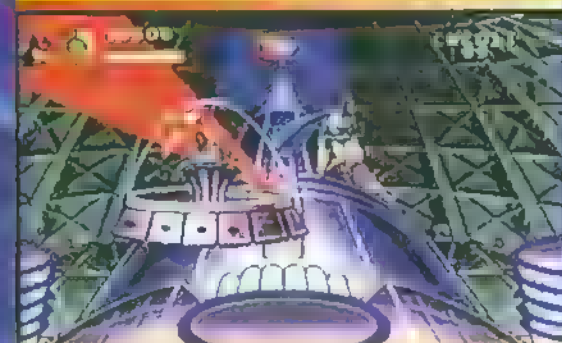
Rotations et zooms sur la MD, avec cette pince qui vous empêche d'atteindre le boss volant.



Joker dans sa montgolfière, comme il se doit.



Fin du troisième épisode, le "Tea Time" s'achève dans un décor en "3D" où vous attend un boss joliment coiffé.



On touche au but avec ce boss de fin très bien protégé par un rayon rouge tournoyant.



CONSOLES + 76



Attention, la tasse vous poursuit! Où sont les contes de fées d'antan?

## AVIS

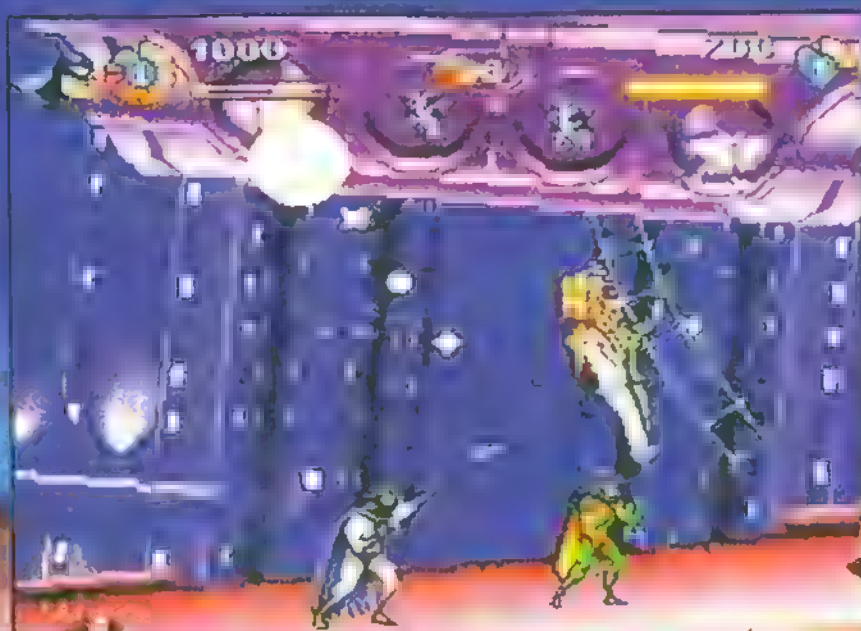
## oui, mais...



## ELVIRA

Batman et Robin, très fidèlement représentés dans le jeu, évoluent sagement. L'animation des combats est très fluide. Par ailleurs, le mode 2 joueurs ne souffre d'aucun ralentissement et offre le plaisir de blaster à deux un bon nombre de méchants et de boss résistants. Ces phases de beat'em all, heureusement les plus nombreuses, constituent la partie réussie du jeu (même si elle peut tout de même lasser).

Mais que dire du shoot'em up aérien, interminable, ou des niveaux "volants" (le dos flanqué de roquettes, Batman erre comme une chauve-souris en peine dans un tunnel genre quatrième dimension)? C'est long, et on cherche en vain de l'action, de la vraie! Les zooms, rotations et déformations que permettent les 32 méga du jeu ne compensent pas un intérêt limité... Un jeu qui commence bien, avec deux épisodes bien conçus, et qui dégénère, avec deux autres tristement bâclés.



Double Face balance quelques bâtons de dynamite, histoire de réchauffer un peu l'atmosphère.

# BA & I

Créé par Bob Kane en 1943, Batman a débordé le cadre des comics américains par le biais de films, de dessins animés et de jeux vidéo.

Après le début, c'est vers la fin que l'entraîne ses pérégrinations.

Catwoman, Joker et Double Face sont à la tête de quelques boss finaux. Les quatre longs épisodes du jeu sont Batman les rencontre aussi au cours de niveaux car ils exhibent toute leur panoplie de superpouvoirs. Les boss intermédiaires, bien sûr, sont de bons exemples de ce que le jeu peut offrir.

Les séquences où la chauve-souris vole, équipée de roquettes dans le dos, dans des univers en 3D. Les zooms et rotations sont aussi de la partie. Des graphismes bien colorés et une animation très soignée mettent en valeur le héros bondissant aux actions multiples. Batman donne des coups de pied et de poing, s'agrippe aux plafonds sans que cela l'empêche de se battre, et peut également tirer.

Les options ramassées lui permettent d'acquiescer à de nouvelles armes au cours du jeu. Concentré, son tir est dévastateur! Les icônes de tête de mort font tout exploser à l'écran. Dommage qu'on ne puisse pas prendre et les utiliser au moment opportun... L'action est trépidante et il n'est pas question d'éviter les ennemis: vous n'avancez que si tous les méchants du lieu ont été détruits! Du pur beat'em all! Le jeu est assez difficile en mode 1 joueur mais, à deux, Robin et Batman progressent plus aisément. Un mode 2 joueurs bien sympathique.



L'univers d'Alice pour cet épisode au nom de "Tea Time". Les gentils lapins explosent à votre contact.



# BATMAN OBIN

AVIS

Non!



SPY

Le fanatique de Batman que je suis ne peut qu'apprécier une représentation graphique si léchée. Les premiers niveaux sont particulièrement réussis et les petits effets techniques (zooms et autres rotations) ne passent pas inaperçus. Par ailleurs, les animations sont très réalistes, et les postures nombreuses. Toutefois, il faut admettre que l'intérêt global est quelque peu limité. Dans les premiers niveaux, la baston est sévère et on en redemande, mais passé les deux premiers niveaux, l'action devient très répétitive. En fait, on a l'impression que les développeurs, se sentant obligés de combler l'espace offert par les 32 méga, se sont contentés d'enchaîner les niveaux à la va-vite. Pour une fois, le jeu aurait gagné à être un brin plus court... ou plus varié. Nombreux sont ceux qui, amoureux de la chauve-souris, seront fort déçus.



Un scrolling horizontal forcé vous pousse à sauter de camion en camion pour progresser dans cette jungle motorisée.



Le Joker se roule par terre, au désespoir d'avoir été vaincu!

## RENDEZ-NOUS LA BASTON!

L'idée de varier les plaisirs en diversifiant les actions n'était pas inintéressante, mais la réalisation de ces phases a été quelque peu bâclée! Certains niveaux sont très décevants.



Ce niveau est interminable et vos seuls ennemis sont quelques cosmonautes en goguette.



Une phase de shoot'em up lassante et son boss intermédiaire.



## MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTEUR: SEGA  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

BREAT-THEM-ALL  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: PARFAIT  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: N.C.  
CONTINUE: N.C.

PRESENTATION 80%

Des dessins à la Comics présentent l'histoire et les deux héros. Une intro réussie!

GRAPHISMES 83%

Si les décors de fond sont souvent semblables, les ennemis sont soignés! La qualité du tout baisse progressivement.

ANIMATION 84%

Parfaite dans les niveaux de beat'em all, elle souffre ailleurs de ralentissements.

MUSIQUE 80%

Sympathique, elle accompagne bien l'action.

BRUITAGES 75%

Très basiques et peu nombreux.

DURÉE DE VIE 90%

Seul, la progression sera longue, surtout sans mots de passe. A deux, ce sera un peu moins dur.

JOUABILITÉ 84%

S'il est simple de blaster ou de tirer, les déplacements aériens souffrent d'inertie.

INTERET 78%

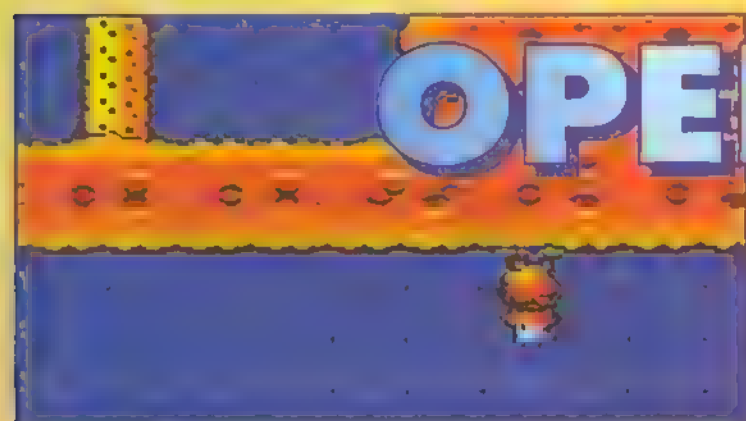
L'animation des héros est parfaitement réussie, mais l'intérêt du jeu va décroissant...



## REVIEW



Après avoir erré dans le niveau, Pond atteint la sortie, représentée par cette borne électrique.

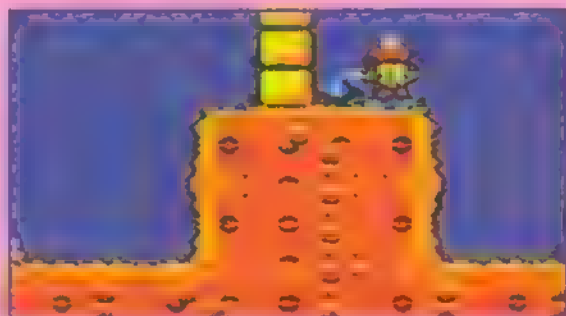


Avec ses bottes antigravité, l'agent secret a toujours les pieds sur terre et le dos droit.

### AVEC LUI, ON RIGOLE, ON RIGOLE...

Les sempiternels gadgets sont bien sûr de la partie, avec pas moins de onze objets différents à utiliser plus de nombreux bonus. On apprécie le pistolet et les chaussures à ressort ainsi que...

Face aux murs, deux solutions: trouver dans le niveau de la dynamite ou une bombe, puis la ramener sans casse...

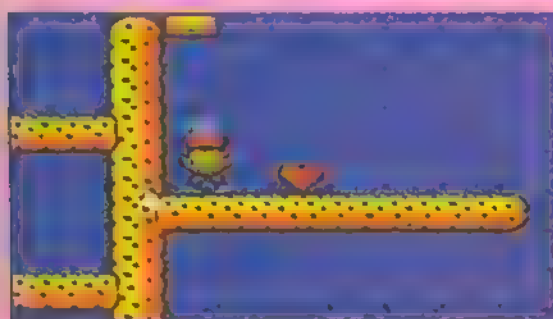


Le parapluie permet à Pond de ralentir ses chutes. A l'occasion, cette ombrelle peut servir de marchepied.

Cette coupe, souvent cachée dans des hauteurs, rapporte 100 000 points de bonus.

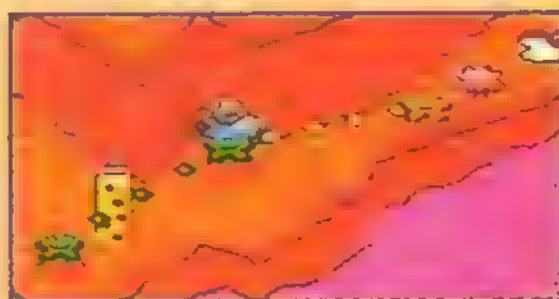


Rare et ô combien apprécié, ce cœur représente une vie de plus au compteur de Pond. Ça vaut parfois le coup de refaire plusieurs fois le même niveau.



L'Opération Starfish n'est pas encore achevée: tandis que le Dr Maybe tente toujours de contrôler le marché du gruyère, James Pond, le poisson agent secret, se rend la Lune pour contrer les plans de ce fanatique de fromage à trous. Soixante niveaux ardues attendent au tournant ce poisson sautillant et plein de fraîcheur... malgré son âme d'Agent du F.I.S.H., d'où le subtil jeu de mots du titre de cette cartouche, Pond doit retrouver trois agents de son service détenus sur la Lune par le Dr Maybe. Sa mission consiste évidemment à détruire les mines de fromage de la planète. Un de ses camarades rescapé, Fin Fro, l'aidera dans ses recherches grâce à son méga-saut de grenouille et à sa petite taquille idéale pour fouiner dans les espaces exigus! Pond n'est pas en reste, avec une accélération efficace et des bottes antigravité qui lui permettent de coller aux murs. En bons agents secrets, l'équipe aquatique – dont bien des gourmets feraient un fin souper – utilise un grand nombre de gadgets au cours de sa mission: les poids, les dentiers, les morceaux de gruyère et les rochers peuvent servir de projectiles. Cela dit, rien ne vaut le pistolet... La réflexion n'est pas absente du jeu avec des impasses et des pièges nécessitant beaucoup de recherche et un peu de stratégie, notamment pour l'utilisation des bombes, parapluie et bottes à ressort. Deux personnages, des actions variées, de la réflexion et soixante niveaux labyrinthiques constituent une base de jeu vraiment solide.

## OPERATION STARFISH JAMES POND 3



Chaque niveau achevé vous ouvre plusieurs routes pour traverser les niveaux suivants. A la Mario World.

### AVIS

oui!



### ELVIRA

Après les 16 bits, James Pond s'invite sur la Game Gear, où notre odorant agent secret a tout loisir de venir à bout de sa longue mission. Malgré le nombre important

d'options, l'écran de jeu n'est jamais fouillis et la difficulté de certains passages accroche. Avec un tel jeu, un allié à dénicher et plus de 60 niveaux, on ne cesse de découvrir de nouveaux passages secrets et des zones-bonus inconnues! Les impatientes qui prendront les raccourcis rateront l'occasion de nombreuses et problématiques phases de réflexion face à certaines impasses. Un jeu long et intéressant qui aurait mérité d'être plus beau.

**MILLENNIUM/US GOLD**  
**PRIX: C**  
**1 JOUEUR/PLATES-FORMES**

<b>PRESENTATION</b>	<b>80%</b>
Pas de démo, mais des dessins narrant la mission de Pond.	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>84%</b>
Ils sont audacieusement colorés et bien visibles sur la portable.	
<b>ANIMATION</b>	<b>74%</b>
Pond a une bonne accélération, mais ralentissements et clignotements altèrent la grisurie de la vitesse...	
<b>MUSIQUE</b>	<b>80%</b>
Des thèmes écoutables inspirés d'airs connus.	
<b>BRUITAGES</b>	<b>75%</b>
Peu nombreux mais correctement rendus.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>90%</b>
Plus de 60 niveaux, aucun Continue et 1 mot de passe tous les 10 niveaux seulement!	
<b>JOUABILITE</b>	<b>85%</b>
Comme c'est bon, après une pointe de vitesse, de se prendre un ennemi de plein fouet! Où sont les freins?	
<b>INTERET</b>	<b>87%</b>
Des actions variées, beaucoup de secrets et une multitude de niveaux qui font presque oublier que les graphismes sont laids.	



## REVIEW

## PETIT, MAIS COSTAUD !

Bien que le vaisseau que vous dirigez soit de petite taille, son armement n'en est pas moins puissant. Quelques coups bien ajustés et le vaisseau de l'ennemi explosera en un véritable feu d'artifice.

Malgré son apparence monstrueuse, ce vaisseau n'est pas indestructible.



La preuve: après quelques secondes d'acharnement, c'est l'explosion.



Shadow Squadron est un jeu de tir à vue (FPS) en 3D temps réel. Le jeu est très amusant et très difficile. Shadow Squadron est un jeu très amusant et très difficile. Shadow Squadron est un jeu très amusant et très difficile.

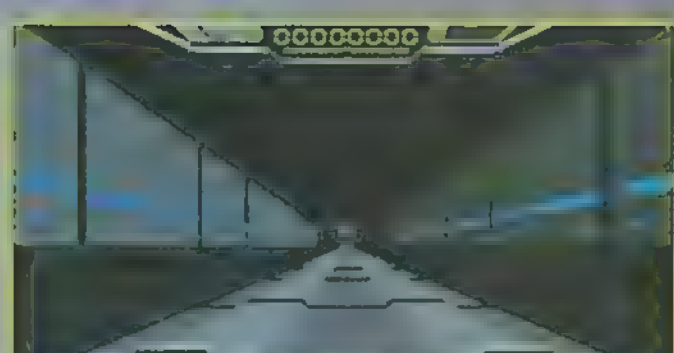


Shadow Squadron est un jeu de tir à vue (FPS) en 3D temps réel. Le jeu est très amusant et très difficile. Shadow Squadron est un jeu très amusant et très difficile.

Shadow Squadron est un jeu de tir à vue (FPS) en 3D temps réel. Le jeu est très amusant et très difficile. Shadow Squadron est un jeu très amusant et très difficile.



Shadow Squadron est un jeu de tir à vue (FPS) en 3D temps réel. Le jeu est très amusant et très difficile. Shadow Squadron est un jeu très amusant et très difficile.



## AVIS



NIIICO

Inutile de tourner autour du pot: Shadow Squadron est aussi intéressant qu'un discours de Toubon devant une peinture de Marcel Dugénou. Shadow Squadron est un jeu de tir à vue (FPS) en 3D temps réel. Le jeu est très amusant et très difficile. Shadow Squadron est un jeu très amusant et très difficile.

## oh que non !

SEGA/SEGA  
PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 60%

Une petite, toute petite intro sympa, mais qui manque singulièrement de couleurs et de finesse.

GRAPHISMES 65%

Hormis quelques gros vaisseaux, le jeu est très vide (normal, c'est l'espace) et manque de variété.

ANIMATION 85%

Il n'y a pas de ralentissement à signaler (encore heureux). L'animation est fluide.

MUSIQUE 45%

Très mal réalisée, elle est trop répétitive et manque beaucoup de profondeur. Nulle!

BRUITAGES 45%

Du même niveau que la musique. Vous avez déjà entendu des lasers faire "bip bip" et "zap zap"?!

DUREE DE VIE 79%

Les missions sont assez nombreuses mais elles restent très similaires. C'est pas Broadway!

JOUABILITE 89%

Un bouton pour tirer, un autre pour accélérer, rien de plus simple.

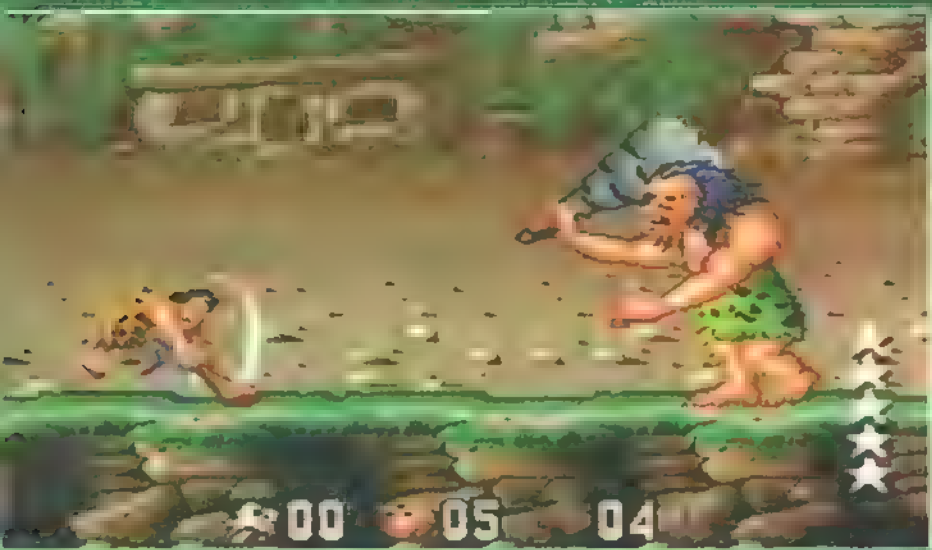
INTERET 70%

Shadow Squadron est assez bien réalisé car conçu en 3D temps réel, mais les missions sont répétitives et le jeu manque d'épaisseur. Bof!



Tout commence avec la musique bien connue des Flintstones en fond sonore. On retrouve aussi leur univers familier dans les graphismes de ce jeu de plates-formes classique qui met en scène Fred en tant que héros et tous les membres de la célèbre famille préhistorique.

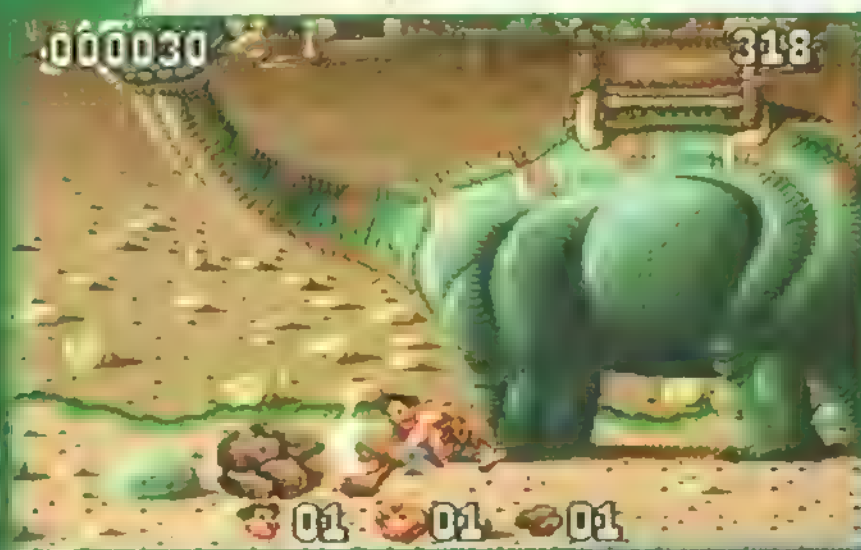
Des environs de sa maison au travers de la jungle en passant par des volcans en éruption, Fred doit parcourir une douzaine de sous-niveaux pour délivrer les membres de sa famille enlevés tour à tour. Ses armes sont la massue, les boules de bowling et les petites pierres qu'il ramasse sur son trajet. Quand il n'assomme pas à tour de bras, Fred ramasse des bonus, actionne des interrupteurs ou pousse de gros rochers pour pouvoir progresser. Car il faut être rusé pour résoudre les "énigmes" qui se présentent. D'autant plus que les interrupteurs actionnent souvent des passerelles situées bien plus loin dans le jeu... Autant dire que les aller-retour dans un même niveau sont monnaie courante et use le timing imparté. Cinq boss attendent Fred à la fin des niveaux, histoire de clore le tableau de ce jeu de plates-formes classique, sympathique mais à la jouabilité un peu stressante.



Le boss du premier niveau est beaucoup plus gros que notre petit Fred, mais moins teigneux...

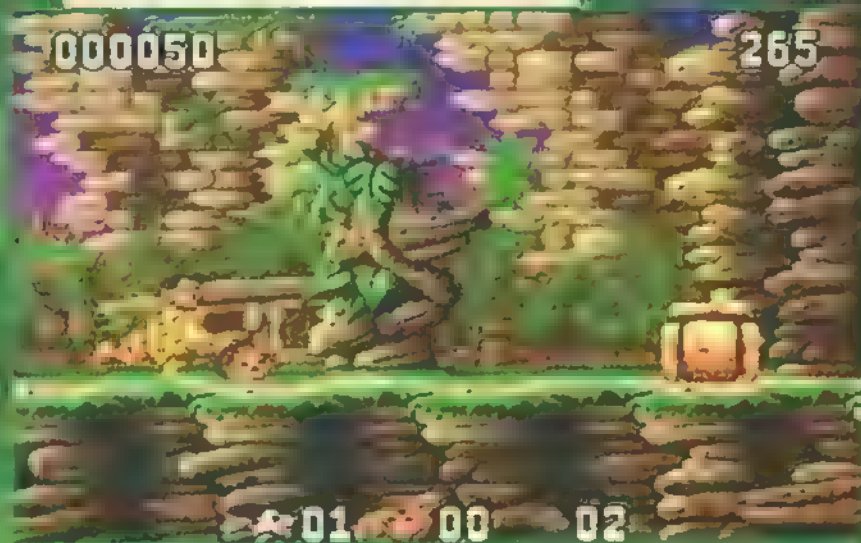


Un niveau difficile: Fred doit faire rebondir ses enfants sur le toit de sa voiture. Problème: lorsque les enfants sont en l'air, on ne voit plus du tout la voiture...



La massue est l'arme de base pour casser la tête des ennemis et détruire les grosses pierres contenant des bonus.

Les petites pierres sont idéales pour assommer vos ennemis à distance. N'oubliez pas de les récupérer après usage.



Une longue descente devant vous? Lancez la boule, qui détruira toutes les "quilles" devant elle, du moins si vous arrivez à la suivre...

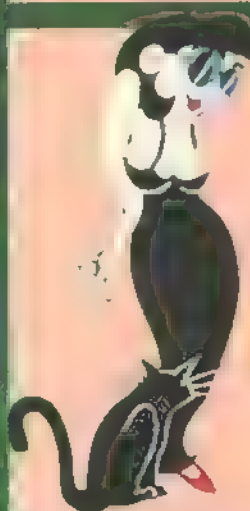


## TROIS ARMES DE BASE

Outre sa massue, dont il use à volonté, Fred peut envoyer des boules de bowling pour dégommer une rangée d'ennemis ou projeter des pierres à courte distance. Les pierres et les boules de bowling se ramassent sur le parcours ou peuvent être récupérées après utilisation.

## AVIS

oui, mais

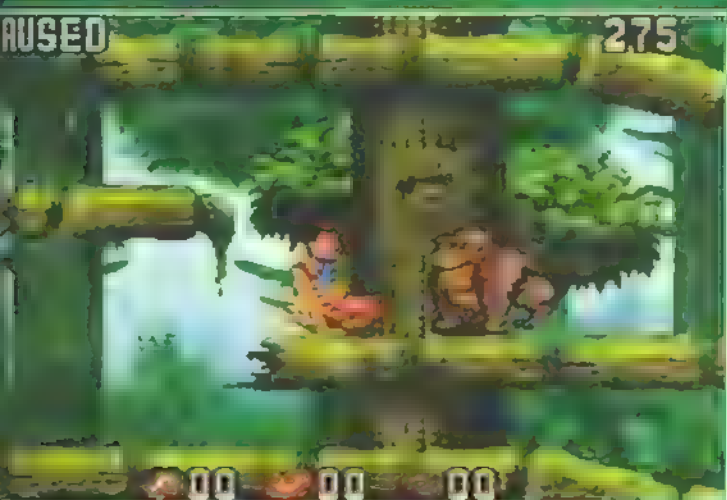


ELVIRA

Les graphismes sont sympa, la musique aussi, missions de Fred différent à chaque niveau, ruse est souvent de rigueur... Bref, les Flintstones avaient tout pour me plaire dans ce jeu de plates-formes qui leur est dédié. Hélas! j'ai un peu déchanté en recommençant moult fois les niveaux, non pas tant à cause d'une difficulté insurmontable que du fait d'un problème général de jouabilité: Fred s'accroche avec lourdeur pour grimper, il meurt rapidement, toutes ses actions ont un temps de retard... Tout ça irrite fort le joueur, qui envoie le paddle voler à travers la pièce en beuglant (toute ressemblance etc.).



# THE FLINTSTONES



Dans la jungle, les feuilles qui frémissent annoncent qu'un singe va jaillir.

## AVIS

non!



## NIICO

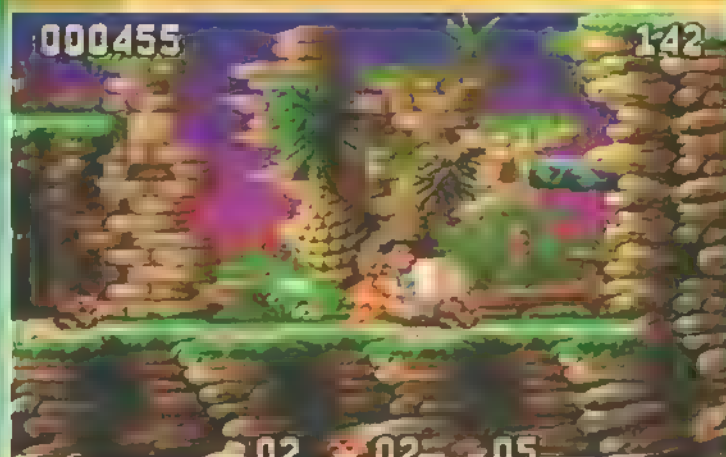
Et voilà encore un jeu qui aurait pu être intéressant, mais qui, à cause de sa jouabilité médiocre, se trouve catapulté au royaume des daubes! C'est vrai, quoi, on en prend plein la vue avec des graphismes très soignés, très variés et très colorés, on en prend plein les oreilles, les bruitages sont bien travaillés, mais l'essentiel du jeu, la jouabilité, a été totalement oublié! Jugez vous-même: il n'est pas possible de faire deux actions en même temps; par exemple sauter et donner un coup de bâton est chose interdite! S'accrocher à une plate-forme afin d'y grimper devient ainsi une mission impossible. De plus, la disposition des actions au paddle, même si celles-ci sont interchangeables, est là aussi mal pensée. Une dernière chose encore: il est vraiment regrettable de devoir recommencer le niveau depuis le début lorsque l'on perd une vie! The Flintstones est à mon avis une belle petite daube.



Au début de chaque niveau, un petit dialogue introduit la mission de Fred.

## Y'EN A, LÀ-DEDANS!

Il faut aller chercher, creuser, un peu la tête... progresser dans les niveaux, passer les passes, passer les passes trop hautes, tremplins inefficaces... Fouillez tout le périmètre pour trouver la ruse.



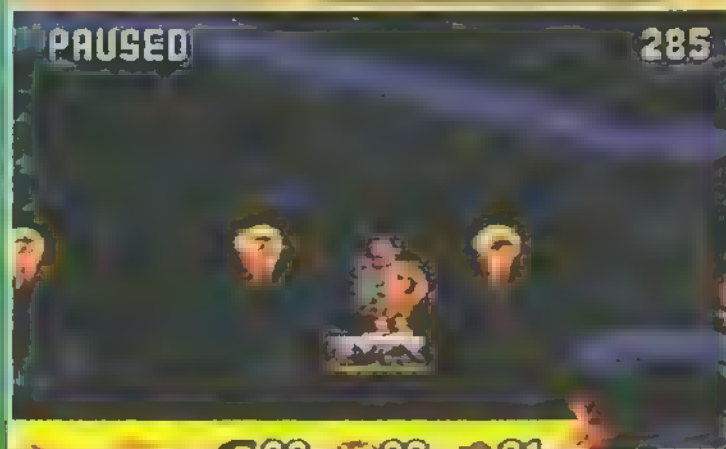
Poussez cette pierre pour boucher les volcans, ou atteindre des plates-formes trop hautes.



N'assommez pas ce sanglier préhistorique car il vous enverra dans les airs en heurtant le tremplin.



Cette plante vorace a du mal à vous digérer et vous recrache haut dans le ciel.



Pour passer au-dessus de la lave, il faut trouver un interrupteur qui fera apparaître toutes les passerelles.

SUPER NINTENDO

## REVIEW



ÉDITEUR: OCEAN  
DISTRIBUTEUR: OCEAN  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

PLATES-FORMES  
1-2 JOUEURS NON SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: MOYEN  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:  
CONTINUE: 2  
SAUVEGARDE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 73%

Petite intro de base assez simpliste.

GRAPHISMES 83%

Agréables, variés et bien colorés, ils constituent l'atout principal du jeu.

ANIMATION 80%

La lenteur des actions n'appelle pas une animation délirante. Tant mieux, elle ne l'est pas...

MUSIQUE 84%

Bonne ambiance sonore avec des thèmes sympas.

BRUITAGES 85%

Bien rendus, stimulants.

DURÉE DE VIE 85%

Une bonne difficulté due sans doute à la jouabilité parfois douteuse.

JOUABILITÉ 74%

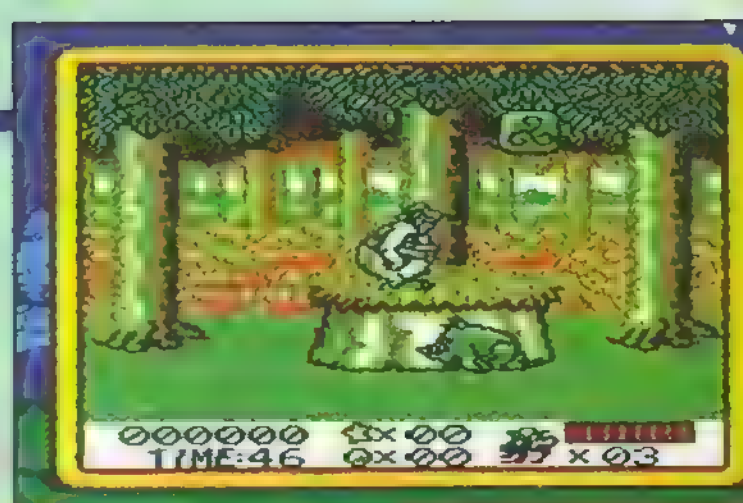
Fred a une sale tendance à se traîner et ses réactions sont lentes. La gestion des collisions pêche parfois également.

INTERET 79%

Un jeu de plates-formes sympathique, quoique très classique, mais à la jouabilité parfois douteuse, qui peut le rendre assez crispant.



# OBÉLIX



Dans la forêt, les sangliers tentent leur chance...



## DES SOUVENIRS POUR CÉSAR

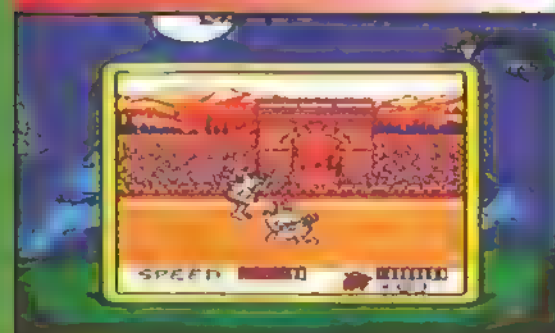
Après avoir traversé un pays, et donc trois ou quatre niveaux, Obélix doit remporter des épreuves variées pour ramener au village un souvenir de son voyage.



Le Gaulois a délivré les joueurs de rugby emprisonnés par César et il participe au match Grande-Bretagne/Rome.

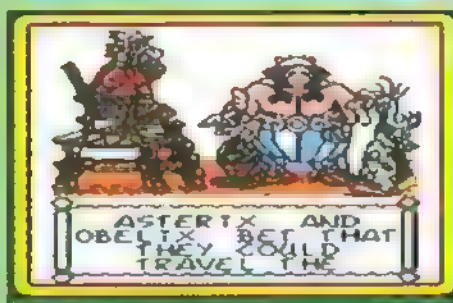


Un banquier suisse est enfermé dans un de ses coffres. Faites sauter rapidement toutes les portes à l'aide de barils de poudre.

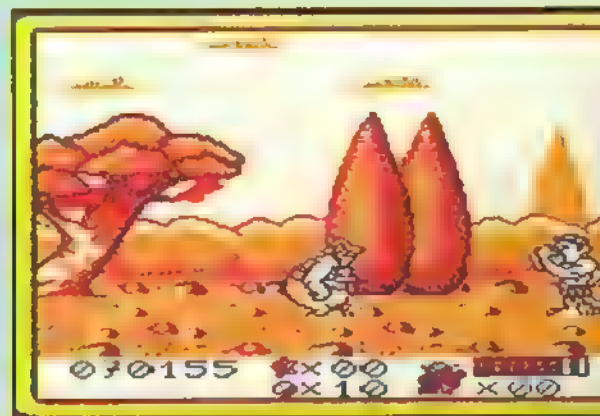


Les Jeux olympiques en Grèce e. trois épreuves pour votre champion: course de 100 mètres, haies et lancer de javelot.

Jules César pense avoir trouvé comment mater les irréductibles Gaulois: ses soldats ont construit une palissade autour de leur village pour les empêcher de sortir. C'est mal connaître Astérix et Obélix... Le Gaulois choisi au début du jeu, Astérix ou Obélix, part en voyage pour prouver à César l'inefficacité de sa méthode d'encerclement. Il devra rapporter un souvenir de chacun des pays traversés lors de son périple qui l'entraîne en Grande-Bretagne, en Suisse, en Grèce et en Espagne. Chacun des pays est divisé en trois ou quatre sous-niveaux plus une épreuve finale qui lui permettra de gagner le souvenir convoité. Mais, en chemin, ça castagne à tout va contre les soldats romains, que ce soit en forêt, en montagne, en bateau, ou même en prison. Entre deux paires de baffes, notre héros se fera une joie de trouver une fiole de potion magique, qui lui confère une force surhumaine pendant quelques instants. Il pourra également glaner quelques pièces, pour gagner des vies supplémentaires, ainsi que des étoiles qui lui donnent accès à des tableaux bonus, etc. Tout se joue lors des épreuves finales, toujours très difficiles à remporter, comme les Jeux olympiques en Grèce ou la corrida espagnole.



Assommez les voleurs dans la ville et évitez les tonneaux.



Cet athlète envoie des poids blessants. Sautez pour éviter les projectiles et "Paf!"

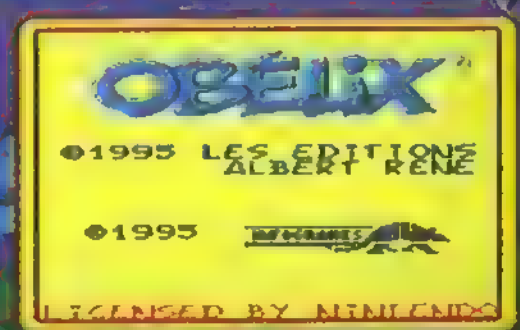
## AVIS

oui!



ELVIRA

Que ce soit clair, je ne vois pas de grande différence entre Obélix et Astérix! Le choix donné au début du jeu entre les deux personnages est plus pour le fun qu'autre chose. Mais la fidélité à différents albums des deux Gaulois est indiscutable: que ce soit en Suisse, en Espagne, en Grèce ou en Grande-Bretagne, on retrouve des passages de leurs aventures en bandes dessinées. L'idée du souvenir à gagner lors d'épreuves de fin de niveau est plutôt originale. Malheureusement, il n'y a que cela de nouveau dans ce jeu qui rappelle énormément le premier Astérix d'Infogrames. De tels héros, bagarreurs et marrants, méritaient sans doute un peu plus de nouveauté.



**INFOGRAMES/INFOGRAMES**  
**PRIX: C**  
**1 JOUEUR/PLATES-FORMES**

**PRESENTATION 80%**

Le tour d'écran SGB est sympathique et une petite histoire en BD sert d'introduction.

**GRAPHISMES 85%**

Soignés, assez variés et sommairement colorés, on y retrouve l'esprit des dessins de Uderzo.

**ANIMATION 85%**

Pas de clignotements ni de ralentissements, mais le jeu n'est pas très rapide.

**MUSIQUE 75%**

Le pire a été évité: les thèmes musicaux en fond sonore font assez "campagne gauloise".

**BRUITAGES 72%**

"Paf!" pour les coups donnés. Ça ne va pas plus loin.

**DURÉE DE VIE 86%**

Sans mots de passe et doté de rares Continue, le jeu est souvent repris au début... Ça dure!

**JOUABILITÉ 83%**

L'emploi des deux boutons en simultané demande quelque dextérité, mais on s'y fait.

**INTERET 82%**

Un jeu de plates-formes honnêtement réalisé, mais sans grande originalité.



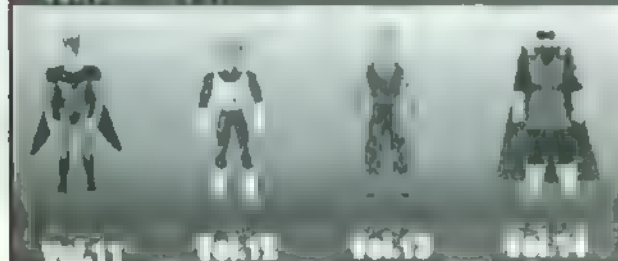
## Figurines Super Battle Collection



Vol 1 80 F  
Vol 2 80 F  
Vol 3 80 F  
Vol 4 80 F  
Vol 5 80 F



Vol 6 80 F  
Vol 7 80 F  
Vol 8 75 F  
Vol 9 80 F  
Vol 10 149 F



Vol 11 139 F  
Vol 12 139 F  
Vol 13 139 F  
Vol 14 139 F  
Vol 15 119 F  
Vol 16 119 F

## Cassettes Vidéo Secam en Français

### Vidéo DBZ

Vol 1 La légende de Shenron  
Vol 2 Le robot des glaces  
Vol 3 Le combat Fratricide  
Vol 4 La menace de Namek  
Vol 5 La revanche de Cooler  
Vol 6 100 000 Guerriers  
Vol 7 L'offensive des cyborgs  
Vol 8 Broly le Super Guerrier  
Vol 9 Mercenaires de l'espace  
Vol 10 Le père de Son Goku  
Vol 11 L'histoire de Trunks  
119 F la pièce  
les 4 au choix pour 400 F

### Japanimation

Dominion vol 1,2 139 F  
Cyber city vol 1,2,3 139 F  
Urotsukidoji vol 1,2 139 F  
Venus Wars 139 F  
Lodoss vol 1,2,3,4 135 F  
Ushio & Tora vol 1,2 110 F  
Mamono yohko vol 1,2 110 F  
Lemnear 135 F  
Iria 135 F  
Ranma 1/2 vol 1,2 135 F  
Maps 135 F  
Borgman 2058 135 F  
Bubblegum Crisis 135 F

Fatal Fury Spécial Pal 99 F  
Street Fighter 2 Pal 99 F  
Retour de Broly Pal 99 F  
Bio Broly Pal 99 F  
Gogeta Pal Nouveau !!! Tel !

## SONY PLAYSTATION

Modifiée + Péritel + Transfo + 1 jeu

**3690 F !!!**

**Transformation S. NIN  
en S. Famicom 60Hz  
98F**

### Spécial revendeurs

Un seul numéro pour les goodies DBZ :  
**(16) 72 71 99 63**

### Produits disponibles à Lyon !

52 rue de l'université 69007 Lyon  
88 Cours Emile Zola Villeurbanne

# KONCI

123 Bd Voltaire  
75011 PARIS Métro Voltaire  
Tel : 1 44 93 51 30

## Cardass Power Level



## NEWS.....NEWS.....NEWS

20 Power Level part 13 60 F  
20 Cardass DP23 60 F  
10 Cartes prismiques Z collection2 49 F  
10 Cartes prismiques Z collection3 49 F  
10 Ramicard plastifiées DBZ 49 F  
10 Photos Dragon Ball Z 49 F  
20 Cardass Hero-collection 3 49 F

Frais port cardass 5F.

Pour compléter votre collection de Cardass Konci  
fait l'impossible pour Vous !



### Pour adultes !

K7 vidéo en pal 99 F  
Manga 60 F  
2 Posters 30 F  
2 posters platifiées 40 F  
Parodies 200 F  
10 ramicard 49 F

©1995 KONCI SARL / Conception Ness ©Studio LUM

Bon de commande à remplir ou à recopier sur papier libre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Code postal..... Ville .....

DESIGNATION	PRIX
Frais de port 30 F Contre remboursement + 40 F	
<b>TOTAL</b>	

à retourner  
avec votre règlement  
chèque ou mandat  
**Konci VPC**  
123 Bd Voltaire  
75011 Paris  
Tarifs valables  
uniquement pour la vente  
par correspondance. Prix  
modifiables sans préavis  
dans la limite des stocks  
disponibles. Photos non  
contractuelles.



# SUPER NINTENDO REVIEW

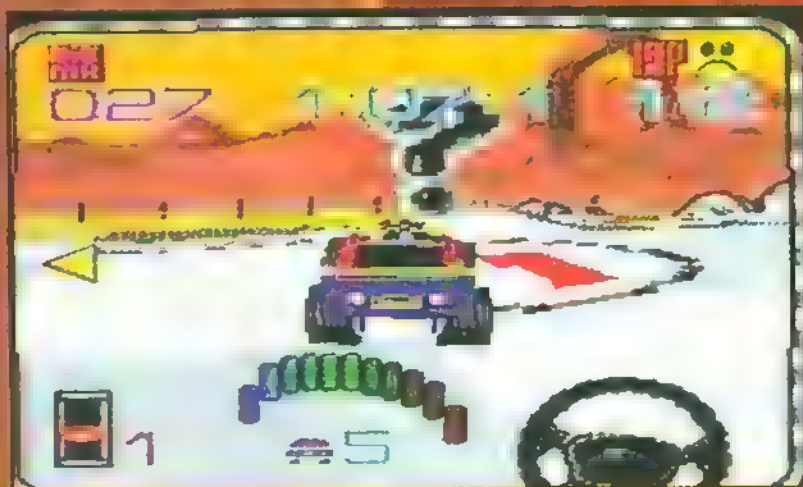


**D**irt Racer, c'est de la simulation pure et dure sur Super Nintendo. Les pros du volant trouveront dans ce jeu un challenge passionnant, pour peu qu'ils aient maîtrisé les commandes.

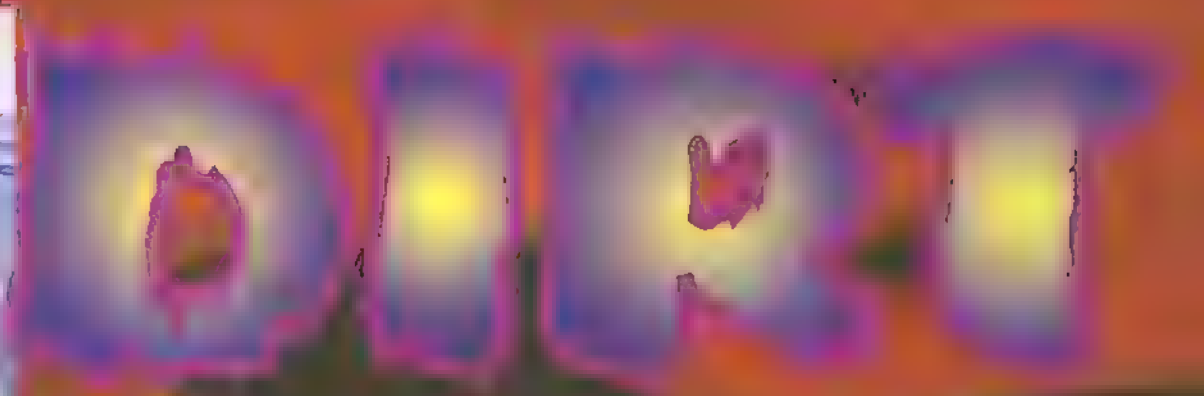
Dirt Racer est à l'heure actuelle une des rares simulations de course tout terrain sur Super Nintendo. Il est important de ne pas signer le mot "simulation" par le réalisme de la conduite implique de nombreuses difficultés dans le contrôle du véhicule. La force d'inertie, responsable des dérapages, est fidèlement reproduite dans le jeu. Alors forcément, les virages serrés confinent au patinage artistique quand ils ne se terminent pas dans le décor. Cela dit, l'effet "savonnette" est loin d'être inéluctable. Un habile contrôle de la trajectoire est possible en jouant sur les freins (voire le frein à main) tout en braquant le volant d'un coup sec (boutons L et R). Ce ne sont pas les tracés sinueux des courses qui vont faciliter la tâche. Vous l'aurez compris, Dirt Racer est destiné aux pros du pad. Pour varier les plaisirs, trois bolides sont proposés. Le monster Truck 4x4 est lent, mais cela l'avantage dans les dérapages. C'est le véhicule idéal pour participer aux circuits spécial "cascadeurs", très accidentés. Le Dune-Buggy, lui, est une vraie savonnette. Malgré ses pointes de vitesse, il part en tête-à-queue à la moindre accélération. C'est le genre de voiture qui reste au garage, sauf peut-être pour les rallyes où les tracés de route sont beaucoup plus larges que dans les autres courses. Pour les circuits normaux, la voiture tout-terrain est un bon compromis, suffisamment lourde pour bien se comporter dans les virages, mais pas trop pour se trainer dans les lignes droites. En mode 1 joueur, Dirt Racer oppose un total de trente et un adversaires (mais il n'y a jamais plus de deux voitures dans la même course). En mode 2 joueurs, c'est le talent contre le talent. Le meilleur gagne les bonnes grâce des sponsors, et le plus mauvais est dans le décor!

## MODE RALLY

Dans ce mode, le circuit n'est pas défini. C'est à vous de trouver les points d'interrogation qui symbolisent la prochaine étape. A deux joueurs, c'est très marrant.



Le mode Rally est plaisant, sauf si, comme Spy, vous n'avez pas le sens de l'orientation.



Attention aux explosions, on n'a droit qu'à six voitures pour terminer une course.

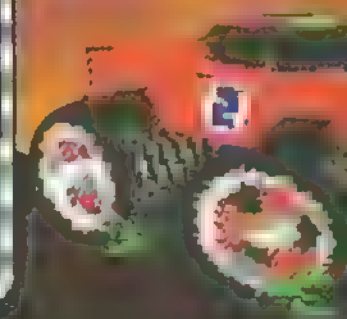


## L'EFFET BUMPER

Il y a un truc gênant dans Dirt Racer. Quand on se cogne contre les bords du circuit ou un obstacle, on est violemment repoussé; un peu comme une bille de flipper contre un bumper. Alors, quand la piste est étroite, on rebondit de droite à gauche jusqu'à ce que la voiture explose. Autre truc rageant: le circuit étant délimité par des objets espacés (arbres, plots, etc.), la voiture se retrouve parfois bloquée entre deux et "l'effet bumper" la fait exploser.



Quand la voiture penche comme ça, l'effet bumper est inévitable.



## AVIS



## MARC

vous aimez le challenge et que la difficulté ne vous fait pas peur, Dirt Racer est la simulation qu'il vous faut.

Il m'a fallu du temps pour apprendre à jouer. J'ai failli jeter ma Super Nintendo trois fois par la fenêtre mais mes efforts ont été récompensés. Une fois qu'on maîtrise la conduite, Dirt Racer devient passionnant. Malgré quelques "bugs" dans la jouabilité (voir encadré "L'effet bumper") et des graphismes pas folichons, la simulation est excellente. C'est avec Stunt Race FX le seul jeu sur SNES qui vous invite à conduire sur des terrains accidentés, et ça change tout. Je ne suis pas un fan des courses de F1 mais le tout-terrain, voilà un truc qui me botte. Si



# DIRT RACER



Le buggy est trop léger et dérape au moindre coup de volant.



En mode 2 joueurs, les graphismes ne sont pas trop tassés.



Domage que l'on ne voie pas les panneaux d'un peu plus loin.



En Alaska, le 4x4 est tout indiqué. Domage qu'il n'y ait pas de chasse-neige.



Certains concurrents se croient dans une course de stock-cars. Trop de chocs et c'est l'explosion.

## DIRT RACER EN CHIFFRES...

- 120 POLYGONES par véhicule
- 5 CIRCUITS
- 175 KM/H, la vitesse maximale du 4x4
- 195 km/h, la vitesse maximale du tout-terrain
- 215 KM/H, la vitesse maximale du buggy
- 2 SECONDES pour décompresser le jeu au chargement
- 31 ADVERSAIRES proposés par l'ordinateur
- 8 JOUEURS humains en mode Championnat
- 0,7, le plus faible COEFFICIENT d'adhérence dans le jeu

## AVIS oui, mais...



### SPY

chera le manque d'attention porté aux graphismes, bien fades, au profit des circuits et de la conduite. Dirt Racer aurait pu être un grand jeu s'il avait regroupé les graphismes de StarWing, le fun de Stunt Race FX et son réalisme.

## SUPER NINTENDO

## REVIEW



**ÉDITEUR:** ELITE  
**DISTRIBUTEUR:** ELITE SYSTEM FRANCE  
**DISPONIBILITÉ:** OUI  
**PRIX:** E

**SIMULATION**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE:** DIFFICILE  
**DIFFICULTÉ:** ÉLEVÉE  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:** 3  
**CONTINUE:** CODES

### PRESENTATION 75%

Tout ce qu'il y a de plus classique. On a un peu de mal à lire les écrans de sélection.

### GRAPHISMES 70%

Où sont les 256 couleurs de la Super Nintendo? Seuls les véhicules sont réussis.

### ANIMATION 85%

Elle est fluide et suffisamment rapide. Les tests de collision sont très précis.

### MUSIQUE 78%

On aime ou on n'aime pas. Des mélodies speedées pour des courses qui ne le sont pas moins.

### BRUITAGES 82%

Un bruit de moteur bien rendu et des crissements de pneus réalistes.

### DURÉE DE VIE 91%

Il faut beaucoup de temps pour apprécier ce jeu. Une fois qu'on le maîtrise, ça devient intéressant.

### JOUABILITÉ 75%

Les voitures sont difficiles à piloter. Le réalisme a un prix.

### INTÉRÊT 80%

Malgré des graphismes limités et une jouabilité complexe, Dirt Racer est une simulation qui vaut le détour. Pour les plus persévérants...



# JAGUAR REVIEW



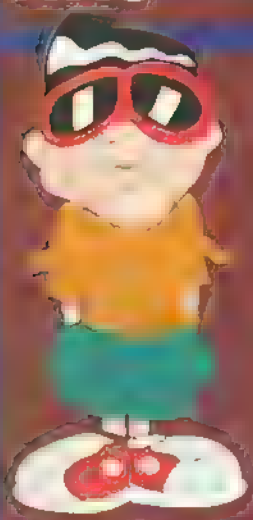
*Vous disposez de trois sortes de missiles. Pour plus de facilité, visualisez vos ennemis sur la cible avant de tirer.*



*Une fiche vous présente votre destination. Dès le départ, vous avez le choix entre une demi-douzaine de planètes.*

**AVIS**

**oui, mais...**



**PETER**

est peu propice à la précision des tirs. Mais n'ergotons pas: une fois les principales commandes prises en main, ce jeu apporte un certain intérêt du point de vue "simulation/arcade". Au total, rien de très excitant.

# HOVER STRIKE

**Paranoïaques, tournez les talons.**

Hoverstrike n'est pas un jeu pour vous: invasion et destruction sont au menu. Le scénario d'Hoverstrike a quelque chose de déjà vu (je me risquerai à dire: "et revu!"). Jugez-en: il sera une fois, dans un futur improbable, des hommes qui ont installé des colonies sur de lointaines planètes. Jusque-là, tout baigne. Ensuite, ça se gâte: les Terrakiens, des extraterrestres pas franchement diplomates, se sont assurés le contrôle des planètes colonisées. Leur but: se servir de cadavres humains pour synthé-

tiser de la matière organique (je vous avais prévenu...). Votre généreuse et courageuse personne se devra de sauver le maximum de vies humaines. Afin de mener à bien votre mission, vous disposez d'un char aéroglisseur, équipé de canons à protons, missiles en tout genre. Il vous faudra donc voler de planète en planète, détruisant des générateurs solaires ici, débusquant des patrouilles ennemies ailleurs... Pour vous faciliter la tâche, votre engin est muni de radars grâce auxquels vous pourrez repérer les cibles à détruire.

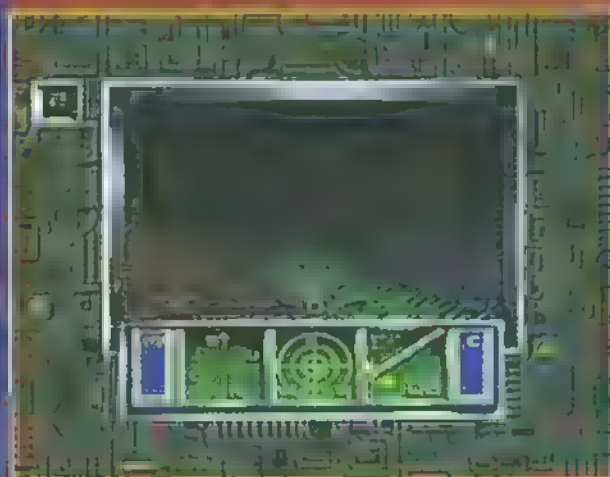
*Certains objectifs se trouvent sur des collines inaccessibles. Votre seul recours: un bon ciblage suivi d'une giclée de missiles!*

## VU DU DEDANS, VU DU DEHORS

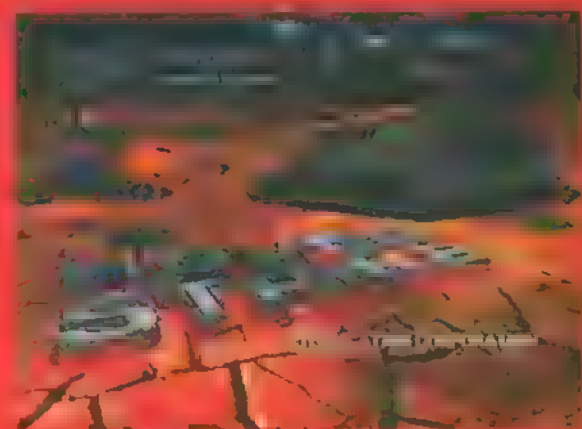
A l'aide d'une des nombreuses commandes de l'impossible joystick jaguarien, il vous est possible de passer de la vue interne à la vue externe. Vous pouvez alors faire tourner une caméra autour de votre engin et d'observer toute l'étendue du champ de bataille.



*En vision "interne", votre tir sera beaucoup plus précis.*



*Vision externe: votre aéroglisseur slalome entre des tourelles dont il faudra se méfier.*



**ATARI/ACCORD**

**PRIX: E**

**2 JOUEURS/SHOOT'EM UP**

**PRESENTATION 75%**

*Une jolie page d'intro et des fiches sur chaque mission.*

**GRAPHISMES 76%**

*Les décors sont peu clairs, et l'action en devient confuse.*

**ANIMATION 77%**

*On a fait mieux, et depuis longtemps...*

**MUSIQUE 40%**

*Pratiquement inexistante.*

**BRUITAGES 78%**

*L'éventail de bruitages est plutôt limité.*

**DUREE DE VIE 79%**

*Les missions sont assez difficiles: bobo les nerfs!*

**JOUABILITE 72%**

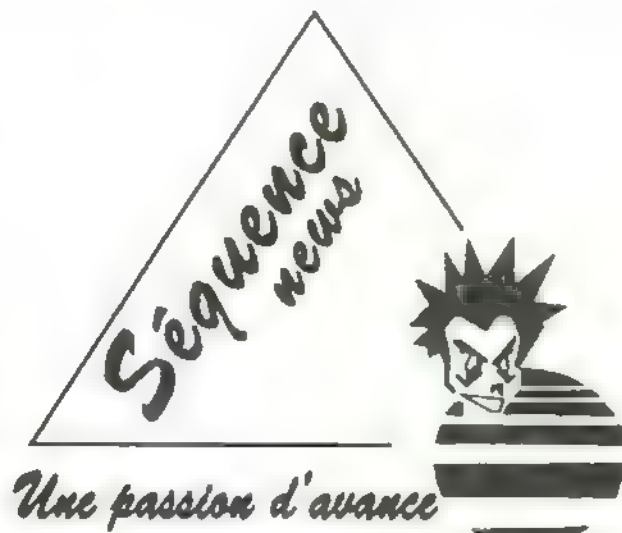
*Beaucoup de commandes, et une visibilité confuse.*

**INTERET 70%**

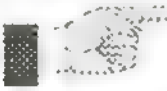
*Missions répétitives et réalisation médiocre. Ce jeu ne se distingue que par son aspect "simulation/arcade".*



# Sequence News



La chaîne  
Haute Fidélité  
du  
**JEU VIDEO**

Pour nous, le N°1  C'est TOI

Le bon jeu, au bon moment, au meilleur prix c'est pour TOI !

**News**  
=  
**OCCASIONS**  
au  
**meilleur Prix !**

Consoles - Jeux - Accessoires  
**PSX - 3DO**  
**SATURN - JAGUAR**  
**NINTENDO - SEGA**

Arrivage  
**Jeux NEUFS**  
**"petits prix"**  
viens voir !



**3 Nouveaux**  
**Sequence News pour TOI !**



**Service - Sérieux - Sourire**

REVENDEURS Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE ! contactez nous au 40.354.242

Tu veux acheter par correspondance... Tel au magasin le plus proche de chez TOI.



**NANTES**

① 40.35.42.42  
21 place Viarme

**La Roche/Yon**

① 51.36.15.25  
L'Empire  
4 place Napoléon

**RENNES**

① 99.31.11.26  
3 rue du  
Puits Mauget

**ARLES**

① 90.49.86.40  
52 rue du  
4 Septembre

**VANNES**

① 97.68.20.68  
14 bis rue  
Emile Burgault

**LORIENT**

① 97.21.34.35  
25 Cours de  
la Bove

**ST BRIEUC**

① 96.61.06.48  
53 rue  
St Guillaume

**ANGERS**

① 41.88.30.08  
52 rue Baudrière

**MARSEILLE**

① 91.429.729  
29 A  
rue d'Italie

Bientôt



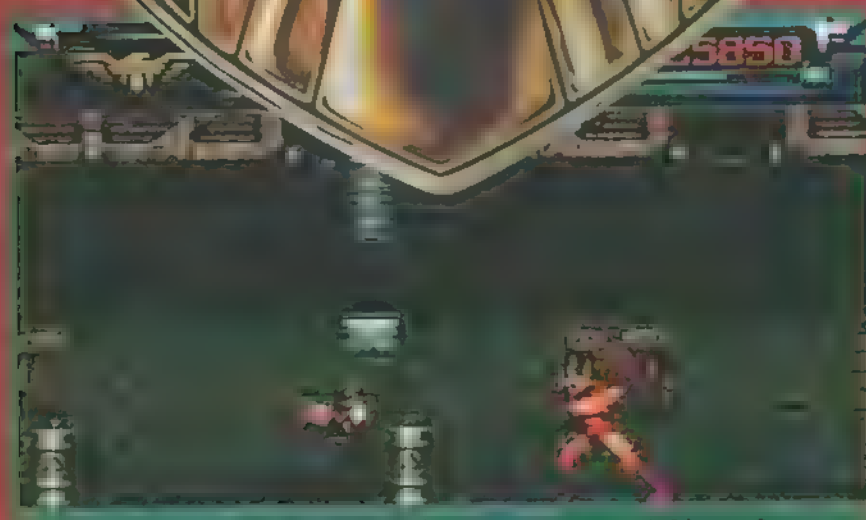
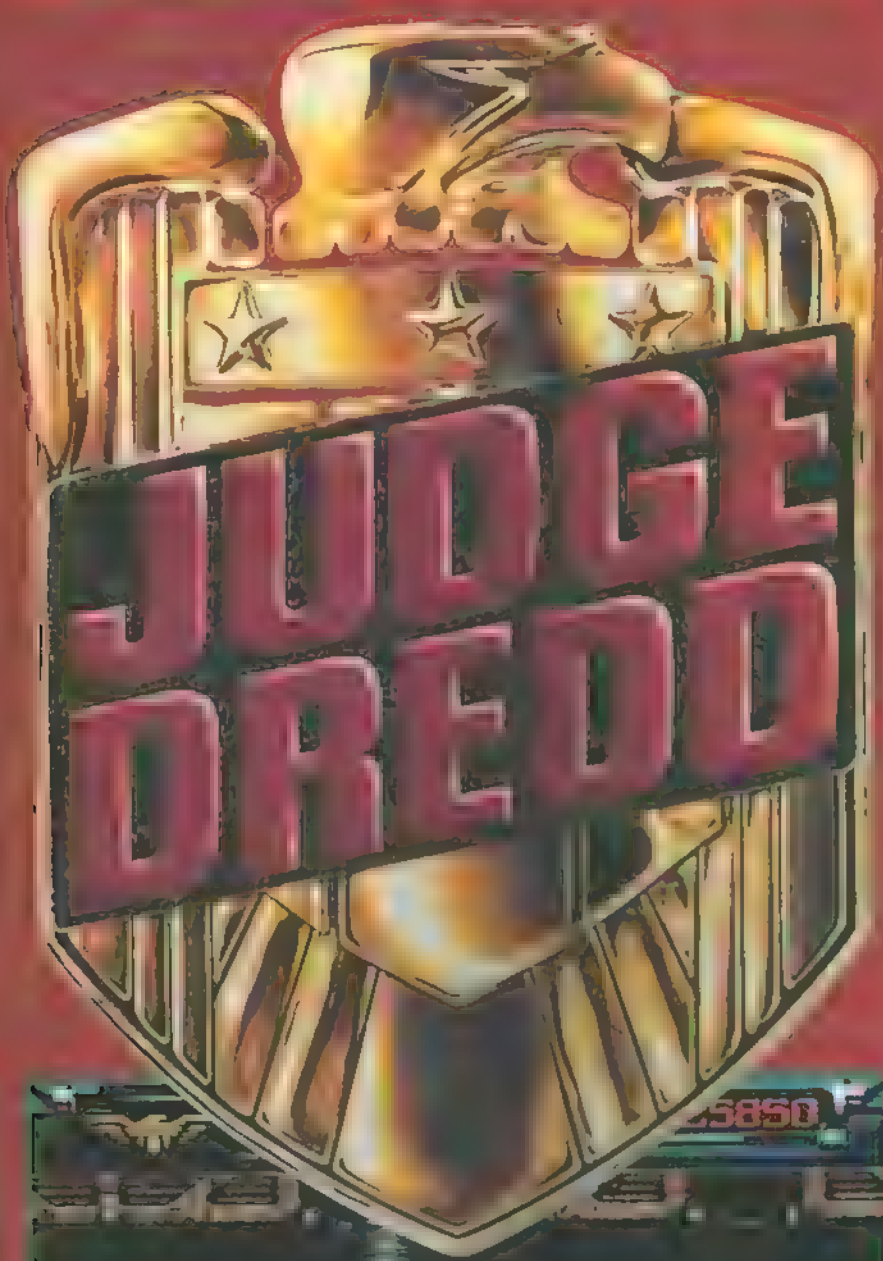
votre adresse !

**Goodies**

Mangas  
K7 vidéo  
Ramicards  
Cardass  
Posters  
etc...  
pour TOI !



## REVIEW



*Voici le premier boss. Pas très impressionnant mais assez coriace.*

AVIS

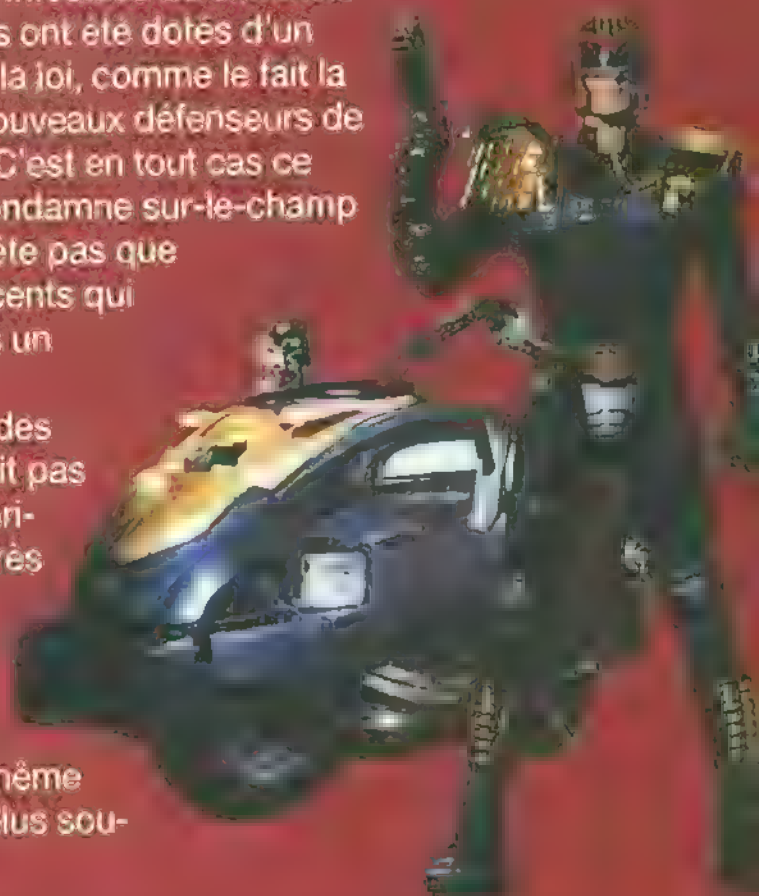
*oui, mais...*



GIA

Il est sûr que, avec une licence pareille, ce jeu se vendra par paquets de cent. Mais est-ce un bon investissement? A vrai dire, j'avais peur de tomber sur un jeu vite fait, mal fait dans le seul but de remplir les poches d'Acclaim et des caïds d'Hollywood. Eh bien, j'ai eu tort. Judge Dredd n'est pas un mauvais jeu. L'action est bien dosée. Des trouvailles amusantes ont été glissées par-ci par-là (comme le mode Arrest et les terminaux informatiques en libre-service). Chapeau pour le soin apporté à l'animation de Judge Dredd. Il suffit de voir son saut pour s'en convaincre. C'est frappant de réalisme. On peut toutefois déplorer l'absence de Continue, qui contraint le joueur à tout recommencer depuis le début chaque fois qu'il perd. C'est assez rageant, d'autant que l'on finit par connaître les tableaux par cœur. Les fans de Judge Dredd seront néanmoins comblés. Pour les autres, Judge Dredd est un bon jeu d'action. Mais il ne restera pas gravé dans les mémoires.

Attention, la "dredd-mania" débarque en France. Alors, citoyens, ne faites plus un geste et rendez-vous. Vous êtes en état d'intoxication! Le rouleau compresseur Dredd déboule. Et nous, pauvres victimes du marketing racoleur, nous allons tous dépenser nos sous pour avoir, chacun chez soi, un petit Judge Dredd. Figurines, poupées, posters, porte-clés, tout va y passer. Les plus cultivés d'entre vous connaissent sûrement ce personnage légendaire venu de la bande dessinée anglaise (voilà, encadré). Dans un futur où les villes sont infestées de criminels et de hors-la-loi sans scrupules, les juges ont été dotés d'un pouvoir exécutif (celui de faire respecter la loi, comme le fait la police). Judge Dredd fait partie de ces nouveaux défenseurs de la justice. Il vit pour la loi, et il EST la loi. C'est en tout cas ce qu'il pense. Il arrête les malfrats et les condamne sur-le-champ aux plus lourdes peines. Cela dit, il n'arrête pas que les malfrats. A titre d'exemples, les innocents qui mettent deux francs au lieu de cinq dans un parcmètre peuvent aussi y passer... Pour accomplir ses missions, il emploie des méthodes expéditives. Disons qu'il ne fait pas dans la dentelle. D'ailleurs, c'est là son originalité par rapport aux autres juges. Après la bande dessinée, avant le film, voici donc venir le jeu sur SNIN. Il se présente sous la forme d'un jeu d'action. A chaque niveau, une mission vous est confiée. En gros, il s'agit toujours de la même chose, c'est-à-dire de poursuivre et, le plus souvent, d'éliminer tous les ennemis.



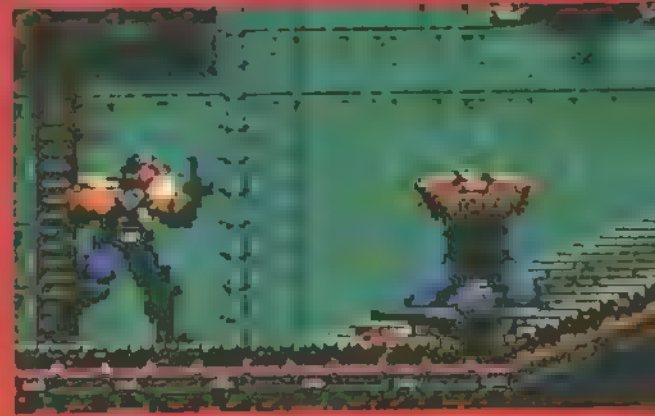
### VOUS ÊTES EN ÉTAT D'ARRESTATION

Pour éliminer les gêneurs, on a deux possibilités: les tuer ou les épargner en utilisant le mode Arrest.

*Un mode Arrest qui permet d'arrêter les ennemis sans les tuer.*



*Un mode Arrest qui permet d'arrêter les ennemis sans les tuer.*



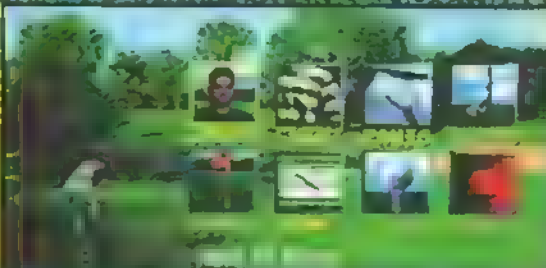
*Un mode Arrest qui permet d'arrêter les ennemis sans les tuer.*





# 36 GREAT HOLES

Option sympathique, il est possible de changer chacun des attributs d'un joueur. Personnalisez le vôtre et sauvegardez-le!



## ET HOP! DANS L'TROU

Que vous soyez débutant ou pro du club, la prise en main avec 36 Great Holes est quasi immédiate. On apprend rapidement à se servir d'un club. Les commentaires de Fred Couples, malheureusement en anglais, sont là pour vous aider à corriger vos erreurs.



Généralement, au début d'un parcours, il est recommandé d'utiliser un bois 3. Ce club est lourd et enverra votre balle à très grande distance.



Un fer 6 est ici nécessaire pour franchir aisément le bunker qui se trouve face à vous.



Une fois sur le green, le plus difficile reste à faire: mettre la balle dans le trou. La pente du terrain est rendue par un quadrillage de la surface du green.

**36** Great Holes est le premier jeu de golf à sortir sur la Megadrive 32X. Doté de graphismes fort sympathiques et de bruits très réalistes, ce jeu vous fera passer un inoubliable moment de l'été bien l'été.

Sorti tout droit des labos de Sega Sport, 36 Great Holes a pour vedette Fred Couples, une figure dans le monde très fermé des joueurs professionnels de golf. Cet Américain, devenu professionnel au début des années 80, va rapidement s'imposer comme l'un des tout meilleurs joueurs au monde. Aujourd'hui, c'est à vous de tenter de battre le maître sur son terrain à travers trente-six parcours de difficulté variable. Six modes de jeu sont proposés: le Stroke Play (vous devez terminer chaque trou en un minimum de coups), le Tournoi, le Skins (à vous de remporter un maximum d'argent en réalisant les meilleurs puts possibles; contrairement à son nom, il n'est pas question ici de tenter de noyer votre caddie dans le lac le plus proche), le Stroke Play (un tournoi à élimination directe après chaque trou: celui qui a le plus gros score est éliminé!). Le Scramble et le Match Play sont les dernières options qui vous attendent. Enfin, sachez qu'une sauvegarde de vos parties est possible. Amateurs ou professionnels, ce jeu, grâce à ses nombreuses options et à une réalisation technique excellente, devrait grandement vous satisfaire.

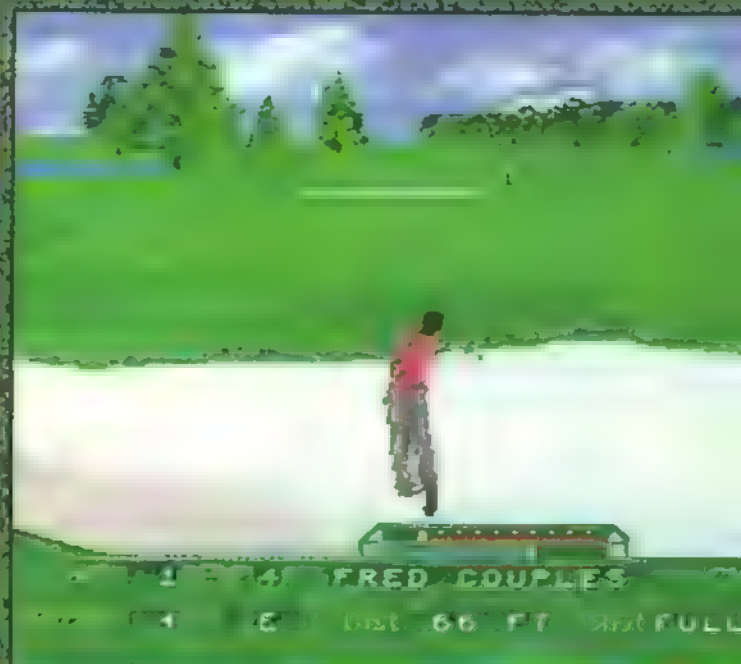
## AVIS

oui!



**NIICO**

Je ne suis pas vraiment passionné par le golf. Mis à part quelques diffusions tardives sur Canal+ de temps à autre, je ne consacre pas beaucoup de temps à ce sport. Cependant, je dois bien reconnaître que cette simulation sur Megadrive 32X est loin d'être mauvaise et rébarbative. Les animations des golfeurs sont bien réalisées, et la qualité des bruitages est excellente: les commentaires de votre dernier coup sont tout simplement des voix digitalisées! Les graphismes sont eux aussi soignés et, pour une fois, la 32X montre qu'elle en a sous le capot. Bon, il n'y a pas de quoi s'affoler ni se cogner la tête sur les fesses de Léotard, mais il y a quand même du mieux. Sega signe ici un très bon jeu de golf.



Ennemi juré des golfeurs, le bunker est un obstacle difficile. En sortir en beauté n'est pas chose aisée.



SEGA/SEGA

PRIX: E

8 JOUEURS SIMULTANÉS/GOLF

**PRESENTATION** 88%

Pour une fois, la 32X nous montre qu'elle est capable d'afficher un bon nombre de couleurs!

**GRAPHISMES** 87%

Ils sont dans l'ensemble assez réalistes.

**ANIMATION** 89%

Fluide et limpide. Il n'est pas difficile, surtout pour une Megadrive 32X, d'animer un golfeur.

**MUSIQUE** 79%

Présente durant l'introduction, elle se fait oublier sur les différents parcours. C'est dommage.

**BRUITAGES** 90%

Entièrement digitalisés, ils sont nombreux et variés. Fred Couples vous donne quelques conseils éclairés.

**DURÉE DE VIE** 80%

Comme le nom du jeu l'indique, il n'y a, hélas! que 36 parcours proposés. C'est un peu court, non?

**JOUABILITÉ** 90%

On apprend rapidement à maîtriser les principaux coups du golf. Sportifs à la maison, réveillez-vous!

**INTERET** 89%

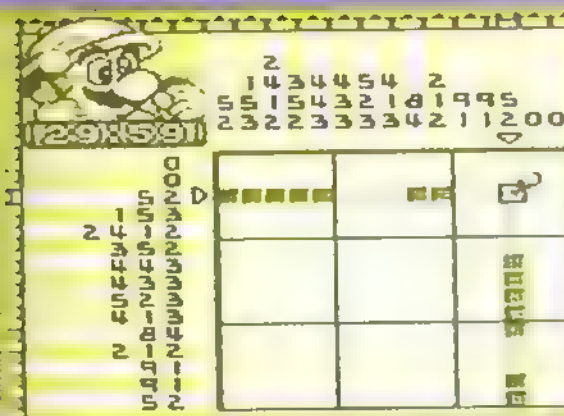
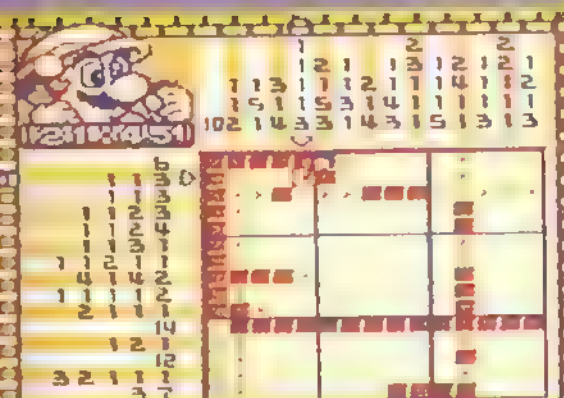
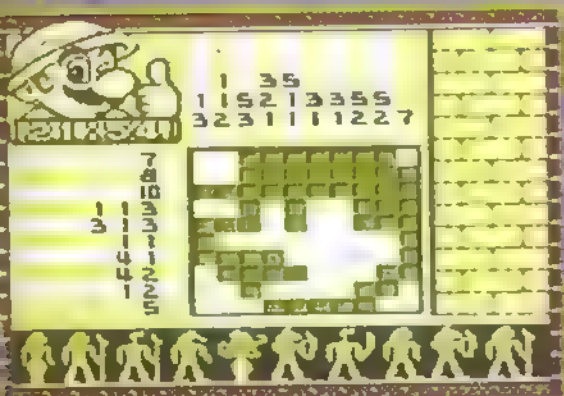
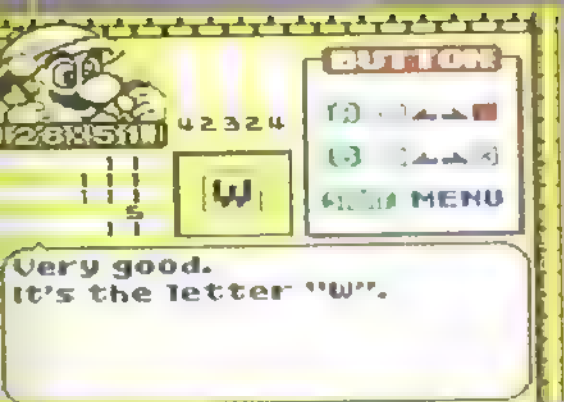
La réalisation technique du jeu est très bonne, mais on regrette qu'il n'y ait que 36 parcours!



# GAME BOY REVIEW

## DES GRILLES DE TAILLE DIVERSE

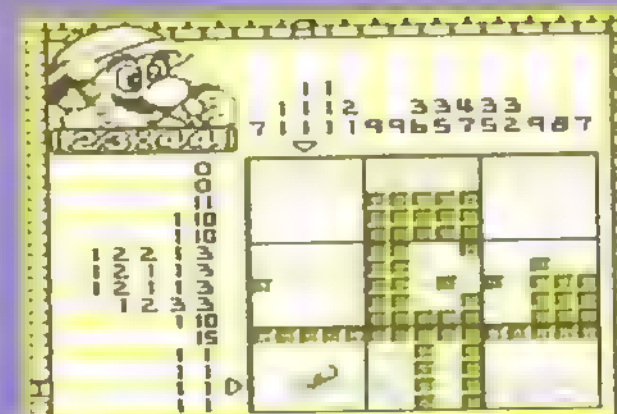
Les grilles de Mario's Picross sont de tailles diverses, allant de 10 à 30 cases de large et de 10 à 30 cases de haut. Elles sont toutes différentes et offrent une grande variété de défis.



Les grilles de Mario's Picross sont de tailles diverses, allant de 10 à 30 cases de large et de 10 à 30 cases de haut. Elles sont toutes différentes et offrent une grande variété de défis.

graver de noir les petites cases de la

grilles de Mario's Picross sont de tailles diverses, allant de 10 à 30 cases de large et de 10 à 30 cases de haut. Elles sont toutes différentes et offrent une grande variété de défis. Les grilles de Mario's Picross sont de tailles diverses, allant de 10 à 30 cases de large et de 10 à 30 cases de haut. Elles sont toutes différentes et offrent une grande variété de défis. Les grilles de Mario's Picross sont de tailles diverses, allant de 10 à 30 cases de large et de 10 à 30 cases de haut. Elles sont toutes différentes et offrent une grande variété de défis.



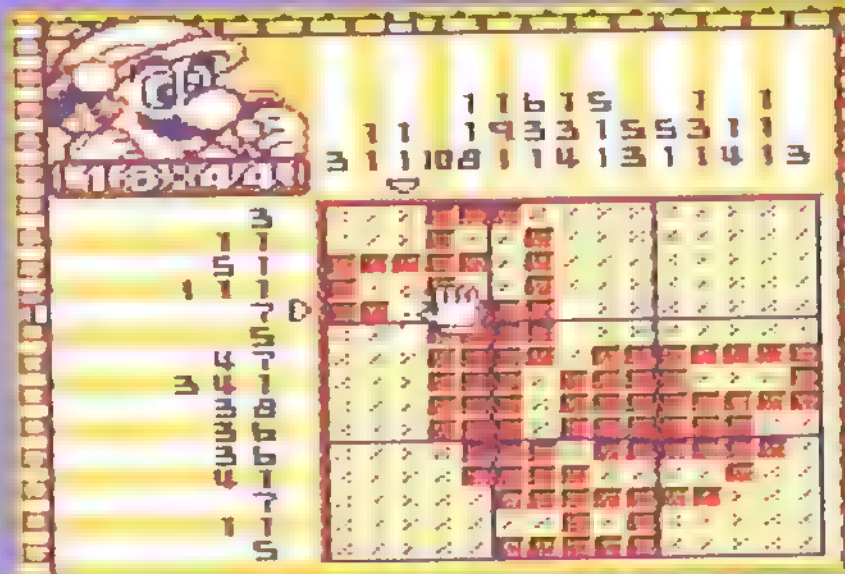
AVIS

oui!



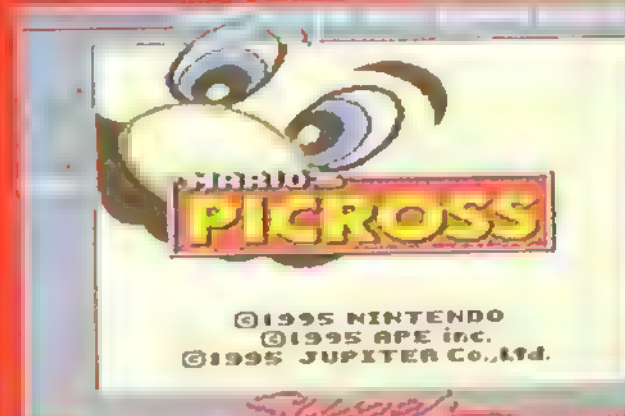
ELVIRA

Mario's Picross est tout à fait le genre de jeu que l'on adore d'emblée ou dont on se fiche royalement: moi, j'adore! Dédurre petit à petit quelles cases noircir selon les indications chiffrées, je trouve ça passionnant! Cela dit, c'est le genre de jeu qu'on pourrait trouver sur papier (du style mots fléchés), mais c'est bien plus sympa de manier sa GB dans le métro ou sur la plage, et pas besoin de gomme pour effacer ses erreurs! Il s'agit donc d'un jeu de réflexion prenant et très long (300 grilles!), qui plaira surtout aux plus âgés.



Noircir des cases par erreur coûte du temps. Par contre, les

# Mario's PICROSS



NINTENDO/NINTENDO  
PRIX: C  
1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION	70%
Les explications indispensables.	
GRAPHISMES	70%
Oh! comme les grilles sont nettes!	
ANIMATION	70%
De la réflexion, que de la réflexion...	
MUSIQUE	70%
Thème de base "spécial concentration".	
BRUITAGES	70%
Y en a-t-il? Ah oui, en cas d'erreur.	
DUREE DE VIE	93%
300 grilles en tout et une difficulté progressive.	
JOUABILITE	90%
Pas de problème pour graver des croix ou noircir des cases.	
INTERET	90%
Un très bon jeu de réflexion qui plaira surtout aux adultes.	





JUMPING FLASH  
FATAL FURY 3  
GUNNER HEAVEN  
PUZZLE BOBBLE  
ETERNAL CHAMPIONS  
GEX  
SIDE POCKET 2  
ASTAL

# FATAL FURY 3

TM

ROAD TO THE FINAL VICTORY



# PLAYSTATION REVIEW

**D**éjà, on a vu beaucoup de jeux de plateforme en 3D sur PlayStation. Mais Jumping Flash! est le premier à proposer une expérience aussi riche et variée. Le jeu est divisé en six mondes, chacun avec ses propres niveaux et ses propres boss. Les niveaux sont conçus pour être amusants et variés, avec des plateformes, des pièges, des ennemis et des objets à collecter. Les boss sont également très intéressants, chacun avec ses propres attaques et sa propre stratégie à adopter. Jumping Flash! est un jeu de plateforme en 3D qui propose une expérience riche et variée. Les niveaux sont conçus pour être amusants et variés, avec des plateformes, des pièges, des ennemis et des objets à collecter. Les boss sont également très intéressants, chacun avec ses propres attaques et sa propre stratégie à adopter.

# JUMPING



Des tableaux-bonus sont cachés dans chacun des mondes. Une fois entre cette porte en 3D, il vous faudra éclater tous les barons qui s'y trouvent !

## AVIS oh oui, encore!



**NIICO**

Wouah ! que ce jeu est beau et bien réalisé. Mêlant habilement et pour la première fois plates-formes et 3D en

temps réel, Jumping Flash! est certainement l'un des jeux les plus impressionnants de la Playstation. Le plus fou dans cette histoire, c'est que ça a beau être de la 3D avec mapping de texture, ça a beau bouger dans tous les sens, jamais le jeu ne ralentit ! La Playstation fait étalage de ses capacités, à supposer que celles-ci soient pleinement dévoilées... L'avenir nous le dira. Jumping Flash!, malgré une durée de vie un peu courte, est un jeu que l'on se doit d'essayer au moins une fois dans sa vie.

## BOSS TOI D'LA!

Jumping Flash! est composé de six mondes divisés en trois niveaux. C'est dans le dernier niveau de chaque monde est celui dans lequel vous affronterez un boss. Ces ne sont pas difficiles à neutraliser: il suffit de mémoriser la façon dont ils se déplacent et la manière dont ils utilisent leur arme.



Le premier boss du jeu est un dragon. Evitez ses flammes et, à l'occasion, sautez-lui dessus tout en tirant.



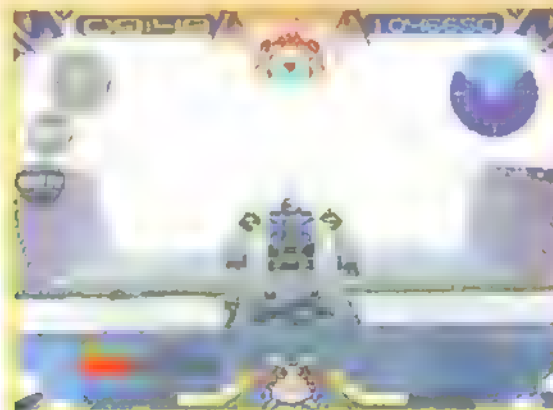
A la fin du deuxième monde, un scorpion vous attend. Le voici dressé sur sa queue, qui va vous rendre la vie difficile.



Le troisième boss se cache dans une tasse à café. Il ressemble fort au génie du dessin animé "Aladdin".



Cette tortue monstrueuse est le quatrième boss du jeu. Le meilleur moyen de la mettre dans votre casserole consiste à sauter sur sa carapace.



L'avant-dernier boss du jeu est constitué de blocs de pierre. Ses transformations sont nombreuses, fréquentes et spectaculaires.



Dans l'ultime round du jeu, vous affrontez le baron Aloha en personne, sur un ring de boxe. Méfiez-vous de lui, ses coups sont très puissants.





# JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!

- Livraison CHRONOPOST en 24 H

- Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.



Revendeurs Contactez Nous

## SEGA SATURN



**NEW**  
Garantie 1 an

### ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

### JEUX

- GRAN CHASER
- PARODIUS 2
- LIGLOAD SAGA
- SHIN SHINOBI
- PEEBLE BEACH
- BLUE SEED
- RIGLORD
- et plus ...

## PLAYSTATION ACTION REPLAY

VIE INFINIE

PUISSANCE INFINIE

PUISSANCE MAXIMUM

TOP SCENARIO

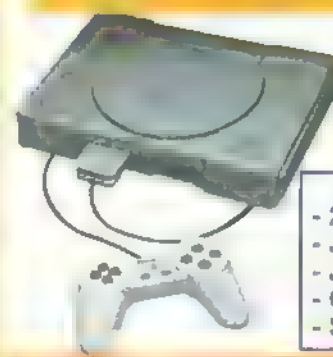
INVINCIBILITE

ACCÈDE TOUS LES NIVEAUX

**NEW**



## SONY PLAYSTATION



**NEW**  
Garantie 1 an

### ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

### JEUX

- NIGHT STRIKER
- GOKU
- DENTSETSU
- RAYMAN
- BOXER ROAD
- PHILOSOMA
- DBZ
- GUNDAM
- KOWLOO
- GATE
- TEKKEN
- et plus ...

## ADAPTATEUR POUR 3DO



**NEW**

NOUVEAU MODELE  
"ADAPTATEUR II"

### 2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

## PANASONIC FZ-10



- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

## ATARI JAGUAR



**1 290 FRF**  
Garantie 1 an

Version française et américaine

### JEUX

- T-MEK
- KART
- RAYMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTASIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

## JAPANIM

**NEW**

VENTE EXCLUSIVE AUX  
REVENDEURS

- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- et plus ...

## JEUX 3DO

- SLAM & JAM 95
- HELL
- PANZER GENERAL
- SPACE PIRATE
- WORLD CUP SPECIAL
- 11TH HOUR
- LOST EDEN
- FLYING NIGHTY
- SHELL SHOCK
- ALONE IN THE D
- CANON FODDER
- et plus ...

## ATARI CD ROM JAGUAR



**1 290 FRF**  
Garantie 1 an

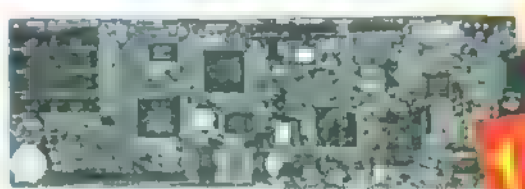
### JEUX

- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

**PACK JAGUAR  
• CD ROM  
2 490 FRF**

## CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



**NEW**

**1 990 FRF**

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être  
modifiés sans préavis.  
Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone  
au (1) 49 48 93 40

ou par fax  
au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost  
ou Colissimo 24/48 h

Exempt par  
Chèque - CB

+ Coût de transport

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import

21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEX CEDEX  
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

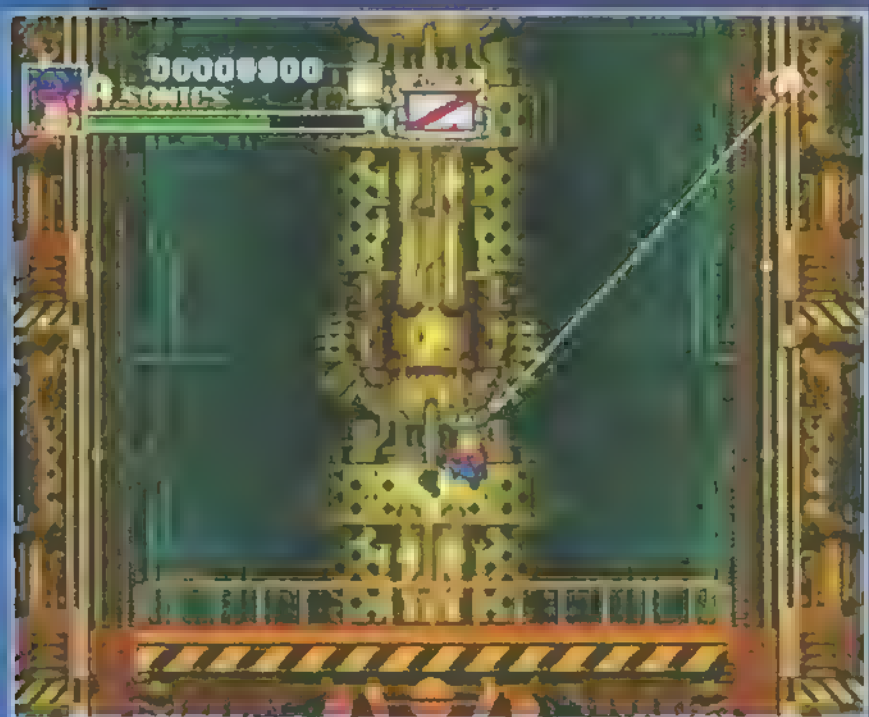


# PLAYSTATION REVIEW

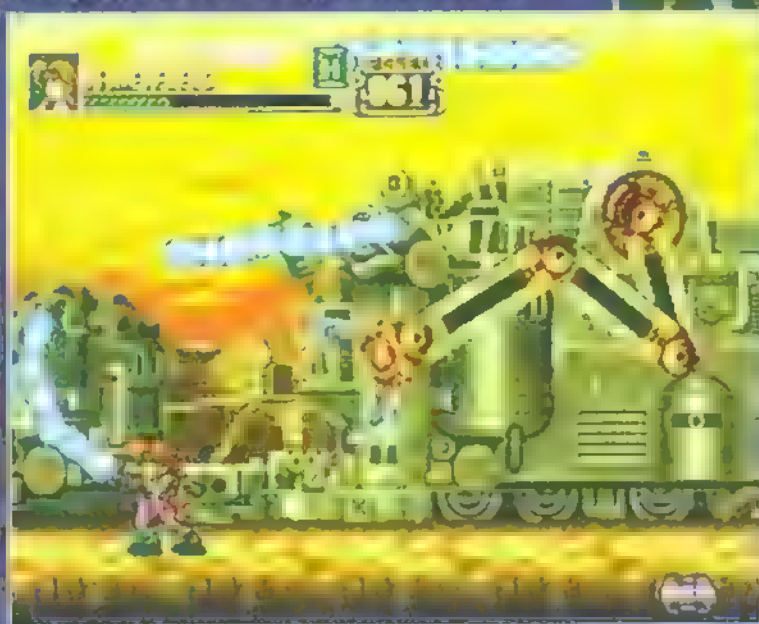
Ils se prénomment Axel et Ruka et ce sont des champions du tir multi-directionnel. Ils disposent chacun de quatre armes différentes, et dégomment des dizaines d'ennemis dans les six niveaux d'un jeu qui rappelle assez Top Hunter sur Neo Geo.

Après avoir choisi votre combattant – Ruka a l'avantage d'avoir une arme à tête chercheuse –, l'action débute sans ne plus jamais laisser aucun répit à votre doigt collé au bouton de tir. Si les deux personnages sont capables de lutter au corps à corps avec un semblant de talent de karatéka, de s'accrocher aux parois avec un grappin et de glisser sur une courte distance, leur force réside surtout dans leur arsenal d'armes. Chacun d'eux en possède quatre, soit huit armes en tout, mais vous ne pouvez pas changer de personnage au cours de la partie. Toutes ces armes sont vite "boostées" grâce à des options données par les ennemis: un compteur d'énergie vous montre la puissance accumulée et, pour la maintenir, il faudra dénicher régulièrement d'autres options. Un méga-boost peut même vous rendre surpuissant quelques secondes. Axel et Ruka ramassent par ailleurs quelques bombes qui font tout exploser à l'écran ainsi que, parfois, un peu de vie distribuée avec parcimonie. Chacun des six niveaux du jeu comporte trois boss, y compris le boss de fin de secteur, particulièrement coriace. Tous les graphismes sont en 2D et la PS-X montre sa puissance avec des rotations multiples et une animation sans défaut. Dommage tout de même que, avec les capacités de la machine, les développeurs n'aient pas créé un mode pour deux joueurs simultanément...

# GUN HEAVEN



Le grappin permet de s'accrocher aux parois. Axel et Ruka peuvent aussi s'agripper au plafond et se rétablir souplement.



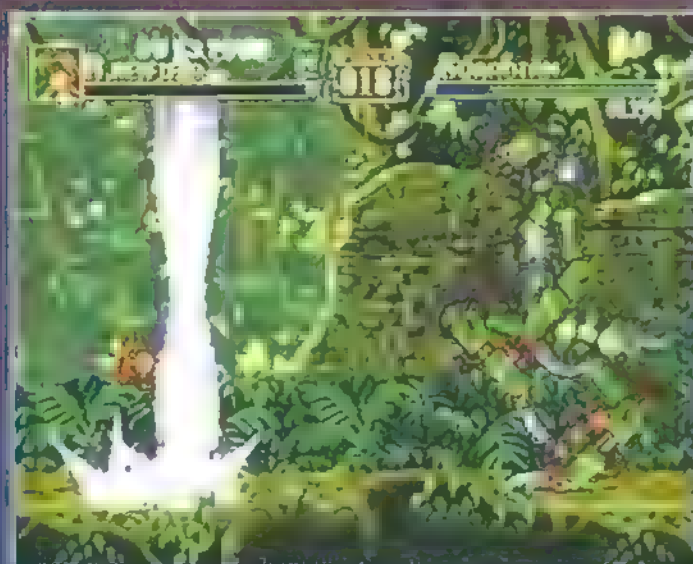
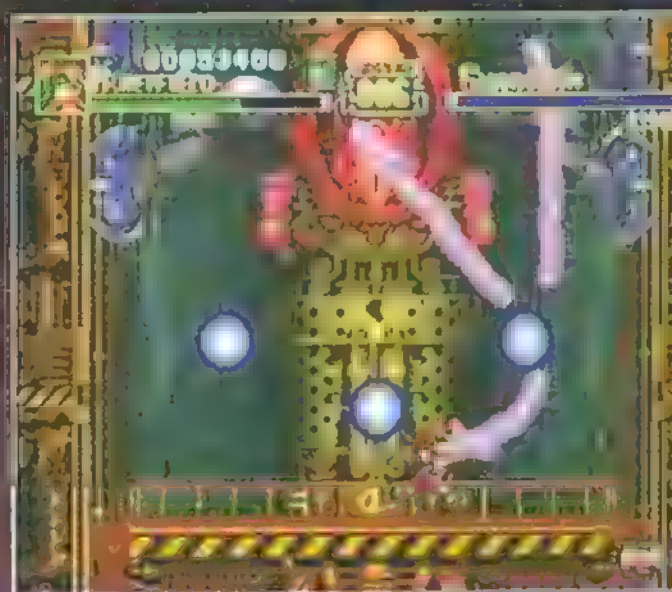
Jeux de lumière dans la forêt et quelques Powers abandonnés par des ennemis.

Cette pince mécanique n'est pas destructible. Évitez-là en faisant de rapides glissades au moment où elle s'apprête à vous saisir.

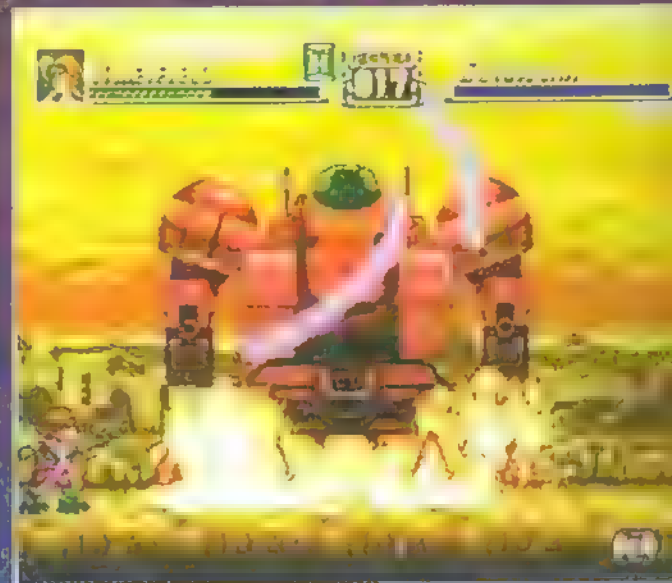
## TROIS BOSS PAR NIVEAU!

Outre les monstres en pagaille, les boss viennent souvent corser une action déjà mouvementée. Leur force s'affiche avec un nombre qui baisse au fur et à mesure de la bataille. Les boss de fin de niveau sont particulièrement coriaces.

Le boss de fin de premier niveau: il se hisse à l'aide de ses pattes mécaniques le long des parois, mais c'est la tête qu'il faut viser.



Ce scorpion vous guette dans la forêt. Ses tirs au rayon laser sont meurtriers.



Le fameux boss du troisième niveau: vous stoppera un bon moment.

## AVIS

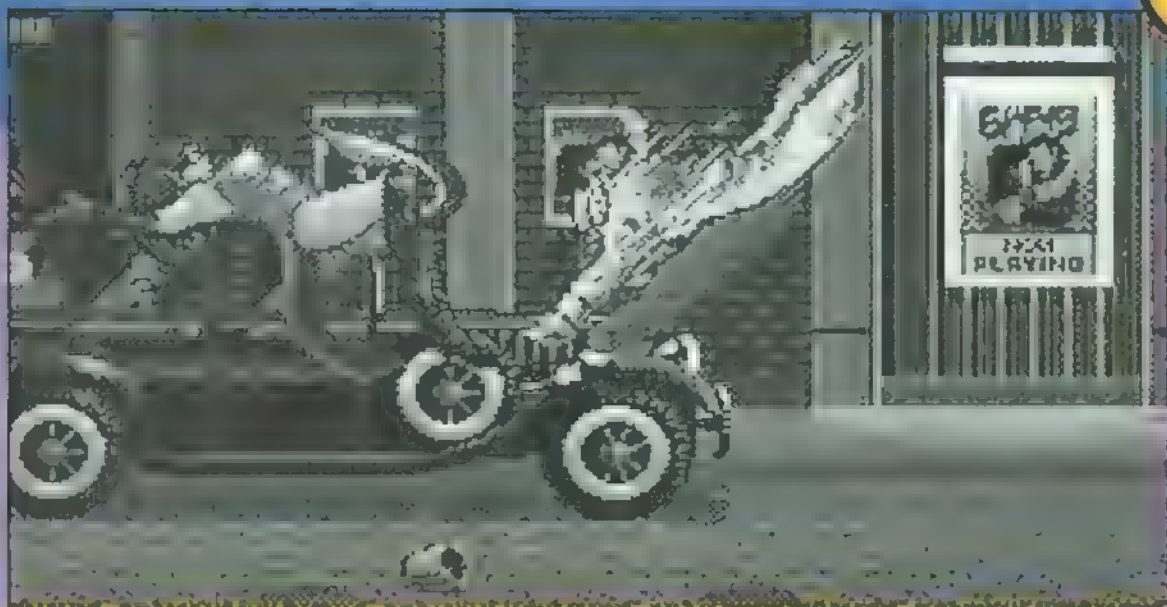
## oui, mais...



## ELVIRA

Personnellement, je pense que Gunners Heaven est un proche parent de Megaman (mais non, ce n'est pas une obsession!). Action, plates-formes, tir surtout, on retrouve les mêmes ingrédients, mais en mieux, il faut bien le dire! Les graphismes sont très bien colorés, les deux personnages disposent d'un arsenal d'armes varié et l'animation ne souffre d'aucun défaut. Mais, paradoxalement, on ne peut pas jouer à deux; ce style de jeu se prêtant bien au duo, c'est dommage. Par ailleurs, la difficulté est très moyenne et, pour augmenter sa durée de vie, le jeu est perversément corsé avec un boss très résistant à la fin du troisième niveau... Un jeu sympa mais qui ne transcende pas la PS-X.





Un expert en kung-fu et une Japonaise qui pratique le jet-kune-do dans les années vingt: vous avez dit anachronisme?



On ne peut que rester ébahi devant la présentation de Eternal Champions.

C'est un véritable film vidéo qui conte l'histoire de vos treize combattants à travers un voyage dans le temps.

Dans cette version, quatre nouveaux combattants (Ramsès III le pharaon, Raven la prêtresse vaudoue, Dawson le cow-boy et Rip-tide la pirate) sont venus rejoindre les neuf anciens (Larcen le cambrioleur, Rax le cyber-boxeur, Slash le chasseur préhistorique, Trident le gladiateur aquatique, Miknigt le chimiste défiguré, Xavier le magicien, Blade le policier du futur et, enfin, Jetta l'acrobate). Cette fois, le mode Entraînement a disparu pour faire place au mode Tournoi. Originalité de ce mode, la quantité astronomique des types de toumoi possibles: Sell-your-soul, Survivor ou encore Possession ne sont que trois types de Tournoi parmi les neuf proposés. Cette option permet donc de varier les plaisirs: vous pourrez éviter de jouer continuellement en mode Story. Dans cette version, on a aussi la possibilité de faire des enchaînements,

et les graphismes ont été affinés. Pour le reste, il n'y a pas de grands changements. Le scénario est toujours aussi rocambolesque, et le principe du jeu reste le même: frapper, frapper, et frapper. La routine, quoi!

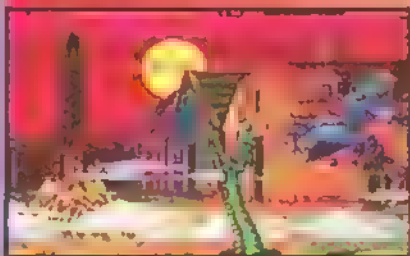
## AVIS



**GIA**

## COUPS TORDUS

Quand on vous dit que les coups spéciaux sont nombreux, voici un exemple pour vous en convaincre: Ramsès III, un des nouveaux personnages, n'en possède pas moins de neuf. Pour vos beaux yeux, ci-dessous un échantillon de ce qu'il sait faire.



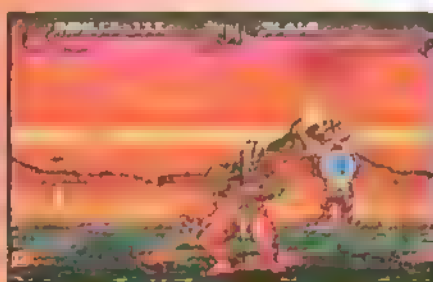
Téléportation sous l'adversaire, en forme de serpent.



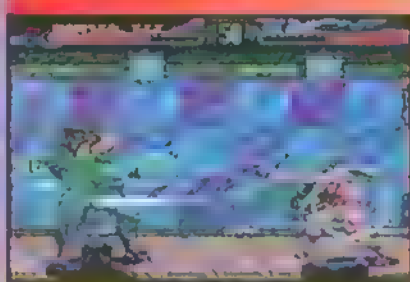
Cette espèce de tête de chien mord à pleines dents.



Transformation en flamme pour traverser le tableau.



Téléportation derrière l'adversaire pour le frapper.



Boule de feu à la Ryu, et à la mode égyptienne.



Cette série de coups de pied prend la forme d'un serpent.

**oui, mais...**

Les qualités ne manquent pas à Eternal Champions. Commençons avec l'intro, fort réussie sur MCD: trois minutes de voyage spatio-temporel, aux quatre coins du monde. A couper le souffle! Et rebelote pour le générique de fin. Continuons avec les coups spéciaux: chaque personnage en possède huit en moyenne, sans compter les coups cachés. Terminons sur le mode Tournoi, qui casse la monotonie des parties en linéaire. Passons aux défauts: la musique et les bruitages tapent vite sur les nerfs. De plus, Eternal Champions aurait pu tenir sur une cartouche (sans intro ni générique de fin). Le CD n'est donc pas vraiment justifié. Mais les possesseurs de MCD qui cherchent des jeux jouables seront ravis.

# ETERNAL CHAMPIONS CHALLENGE FROM DARK SIDE

ETERNAL CHAMPIONS  
CHALLENGE FROM DARK SIDE

SEGA/SEGA  
PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

**PRESENTATION** 95%

L'histoire des combattants en quelques minutes, un véritable film. Les séquences de fin sont aussi grandioses.

**GRAPHISMES** 82%

Des graphismes améliorés par rapport à la version Megadrive, plus fins et plus jolis.

**ANIMATION** 85%

Pas de ralentissement, mais l'ensemble est un peu lent.

**MUSIQUE** 71%

Des mélodies très discrètes et beaucoup de pseudo-techno, irritante parce que répétitive.

**BRUITAGES** 71%

Sur MCD, on pouvait attendre mieux que de classiques bruits de baffes.

**DUREE DE VIE** 90%

Treize combattants, coups spéciaux à n'en plus finir (cachés, pour certains) et plusieurs niveaux de difficulté.

**JOUABILITE** 85%

Un petit temps d'adaptation pour une bonne prise en main.

**INTERET** 85%

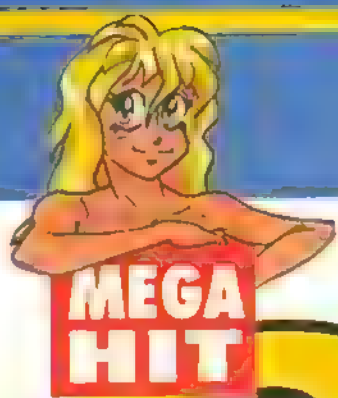
Voilà un an, Eternal Champions sortait sur Megadrive, rivalisant avec SF II. Aujourd'hui, une nouvelle version de ce jeu sort sur Mega CD.



## REVIEW

Qui a dit qu'il n'y avait pas de bons jeux sur 3DO? Après Super Street Fighter II Turbo et Return Fire, voici Gex, un jeu de plates-formes qui place la barre très haut.

Gex est un lézard à la cool qui passe ses journées devant la télé. Depuis que son père est mort en faisant une dangereuse expérience pour la Nasa (dur, dur d'être un cobaye), Gex se lobotomise en douceur à grand coups de sitcoms débiles. Sa vie est donc idyllique jusqu'au jour où l'ignoble Rez, maître des ondes, l'emprisonne dans un univers cathodique déchaîné. Fini les journées à se la couler douce en gobant des mouches, Gex est devenu la victime de ses feuilletons préférés. Catapulté dans des mondes où les scénarios petit écran se transforment en réalité cauchemardesque, Gex doit retrouver des télécommandes magiques pour progresser. Films d'horreur à deux sous, séries kung fu mal doublées, dessins animés débiles et jungle en délire, le chemin jusqu'au repaire techno-délinquant de Rez est long et semé d'embûches. Pour s'en sortir, Gex ne peut compter que sur son agilité légendaire et une langue bien pendue... dans tous les sens du terme.



## GEX

Entre deux répliques drolatiques, il avale des bonus qui lui donnent le pouvoir de cracher des flammes, de la glace ou de l'électricité, lui ajoutent un point de vie ou augmentent sa vitesse. En plus, Gex n'a pas son pareil pour coller sur les murs, marcher au plafond et donner des coups de queue destructeurs. Rien ne lui échappe et il se faufile comme pas deux dans les chemins les plus étroits. Son adresse lui est bien utile pour dégoter les cassettes vidéo qui permettent de sauvegarder et les tableaux-bonus qui donnent des vies supplémentaires. Aidez Gex, le lézard le plus speedé de la galaxie, dans sa lutte contre le despote des ondes hertziennes.



## GUERRE ET PETS

Dans le genre crado, The Fartman ne craint personne. Apparemment, les concepteurs de Gex sont des mecs dans le vent. Encore une histoire qui va faire du bruit!



Quand The Fartman ingurgite une tonne de fayots...



... il se propulse en pétant comme un fou! Prout, prout!



N'essayez pas de frapper ce serpent, grimpez, grimpez!



Gex peut dévier la trajectoire des fusées.



Avec la bonne option, Gex crache des éclairs, de la glace ou des flammes!



## AVIS

## OU



## MARC

Crystal Dynamics a déjà beau coup œuvré pour la 3DO. Avec Gex, l'éditeur utilise avec bonheur des énormes capacités de la console. Trip Hawkins. Je m'en suis éclaté

comme un petit fou avec ce jeu. Je l'ai terminé et j'en redemande encore. Non pas qu'il soit court (dix-huit niveaux, ça va!) mais c'est si fun que je n'ai pas pu m'arrêter: trois jours sous perfusion de caféine. L'idée d'avoir un héros qui colle à toutes les parois et grimpe sur les murs ouvre de nouvelles perspectives dans un jeu de plates-formes et, en plus, la difficulté est savamment dosée. La jouabilité est impeccable et, à part quelques petits bugs, la réalisation est parfaite. Un grand coup de champagne pour l'ambiance sonore et l'humour omniprésent: les pastiches des séries cultes telles que "Star Trek", "L'homme qui valait trois milliards" sont savoureux.



# AVIS

oui!

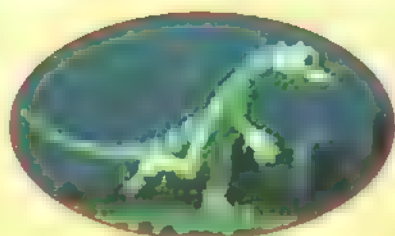


SPY

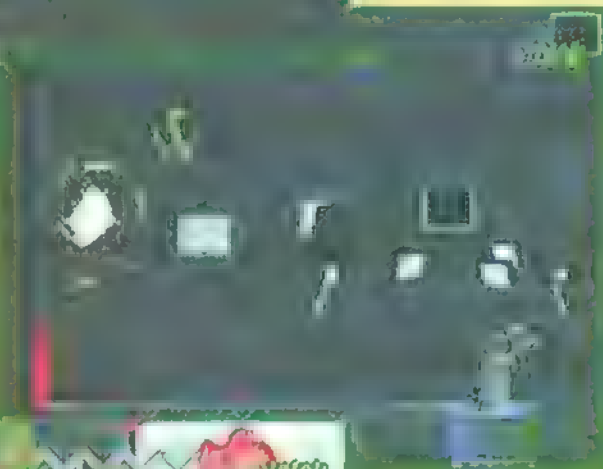
Avec un nom pareil, il aurait pu vous nettoyer les carreaux... il ne l'a pas fait. Son humour ravageur s'exerce dans un tout autre registre que, malheureusement, seuls les amateurs d'américain parlé pourront comprendre. Les autres se consolent en admirant la qualité des graphismes (tous réalisés avec les mêmes procédés que ceux de Donkey Kong). La bande-son est superbement travaillée et les musiques et les bruitages approchent de la perfection. Par ailleurs les plans de jeu s'emboîtent dans une structure fort bien pensée. Les passages secrets et "warp zone" sont nombreux, et la maniabilité est agréable. Un jeu de plates-formes de ce calibre sur 3DO ne passera pas inaperçu d'autant qu'il est l'un des seuls du genre actuellement. N'hésitez pas, vous ne serez pas déçu.



Attention à ce faux Rayden.



Retournez contre Rez ses armes favorites: tele et mouches électroniques.



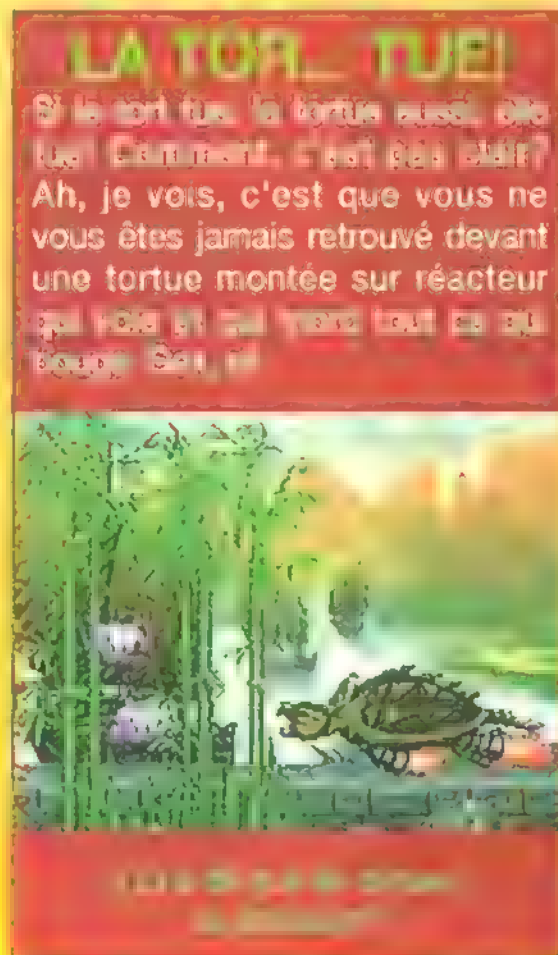
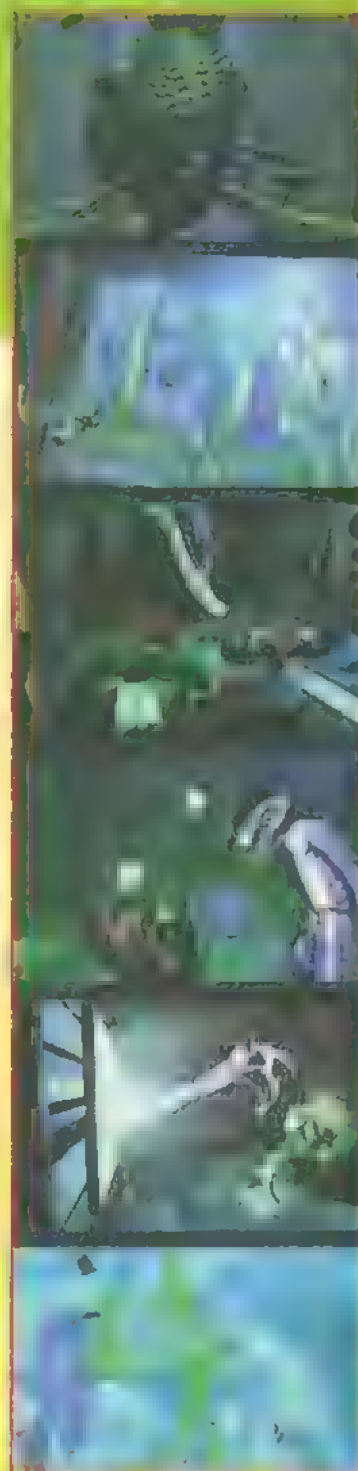
Le monde des toons est aussi beau que dangereux.



Coller aux murs peut être très utile.



En bon lézard, Gex avale tout ce qui passe à portée de langue.



**LA TORTUE!**  
Si le tort tue la tortue aussi, elle tue! Comment, c'est pas clair? Ah, je vois, c'est que vous ne vous êtes jamais retrouvé devant une tortue montée sur réacteur qui vous en fait tout ce qu'elle veut.



ÉDITEUR: CRYSTAL DYNAMICS  
DISTRIBUTEUR: BMG  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

PLATES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -  
CONTINUE: RAM

**PRESENTATION** 92%

Une intro pleine de punch pour un lézard au look d'enfer. Le manuel est plein d'humour.

**GRAPHISMES** 90%

Les cinq mondes sont radicalement différents. Gex et ses ennemis sont vraiment réussis.

**ANIMATION** 89%

Le scrolling est parfois un peu gênant mais les sprites sont superbement animés.

**MUSIQUE** 96%

Des musiques démentes tout au long du jeu et carrément une chanson à la fin, ça déménage!

**BRUITAGES** 95%

Gex n'arrête pas de sortir des répliques amusantes, on ne s'ennuie pas une seconde.

**DURÉE DE VIE** 89%

Pas moins de dix-huit niveaux plus quelques stages-bonus et des niveaux cachés, rien que ça.

**JOUABILITÉ** 90%

Gex colle aux murs, rebondit comme pas deux et avale tout ce qui passe.

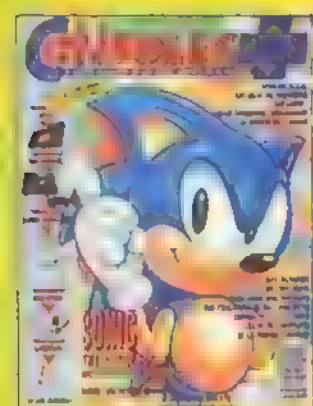
**INTERET** 93%

Pas de lézard, Gex est un grand jeu de plates-formes. Original, bien réalisé, varié...

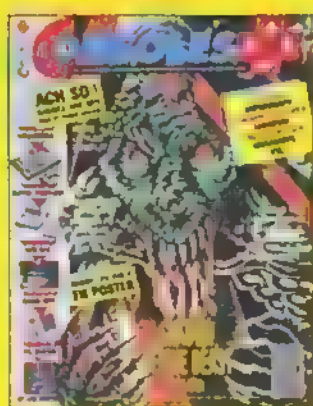


# SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT...

**S**i vous avez manqué des numéros de **CONSOLES +**, renvoyez-nous le coupon réponse accompagné d'un chèque, nous serons heureux de vous les expédier dans un délai de 5 semaines.



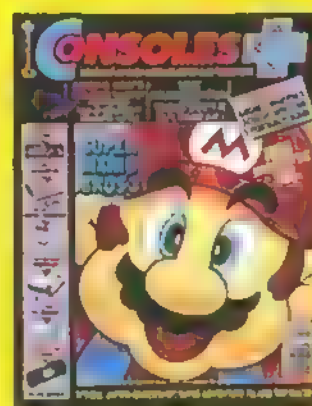
N° HS



N° 1



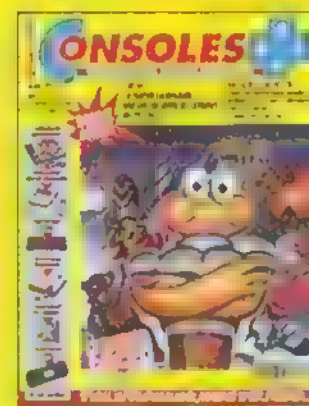
N° 2



N° 3



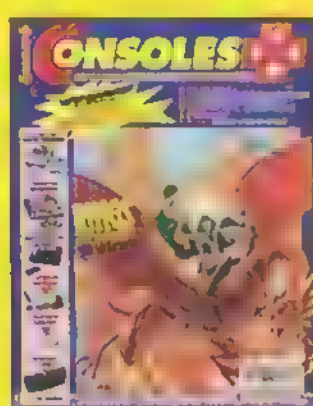
N° 4



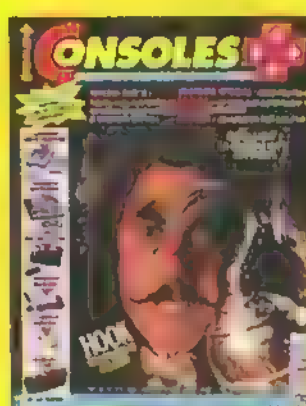
N° 5



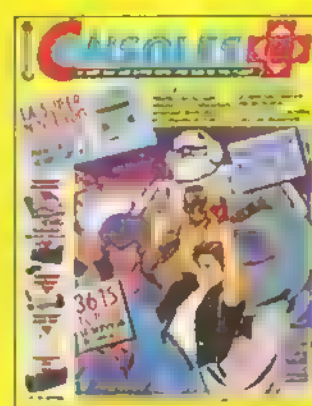
N° 6



N° 7



N° 8



N° 9



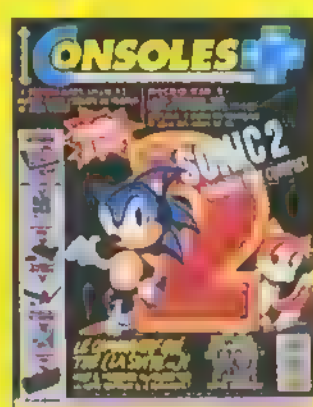
N° 10



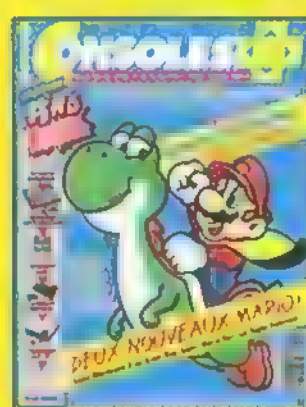
N° 11



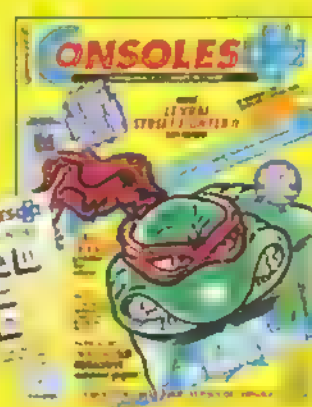
N° 12



N° 13



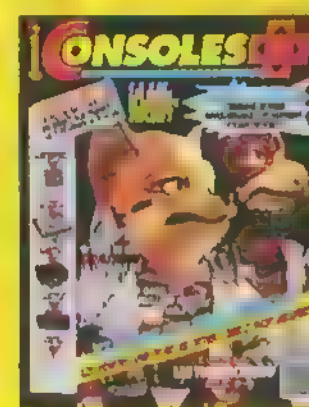
N° 14



N° 15



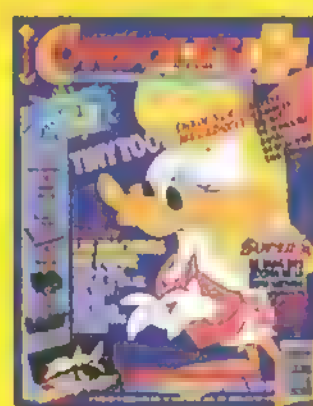
N° 16



N° 17



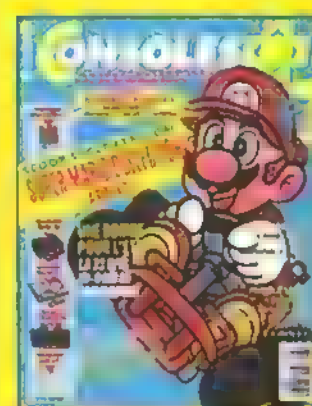
N° 18



N° 19



N° 20



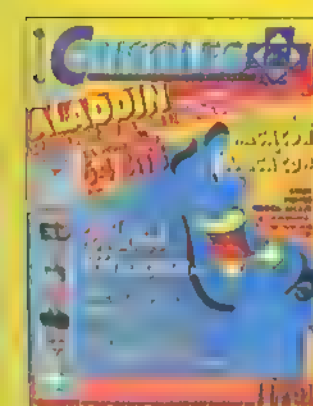
N° 21



N° 22



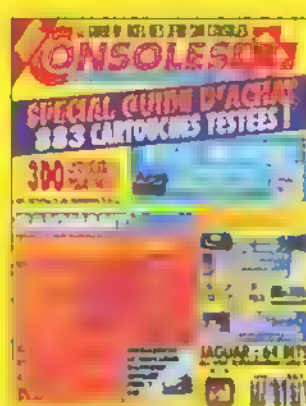
N° 23



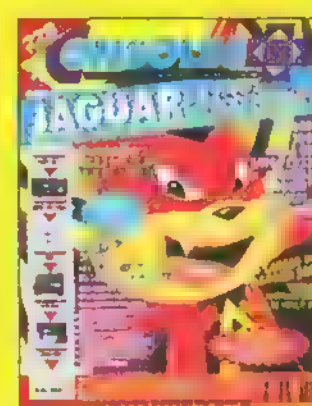
N° 24



N° 25



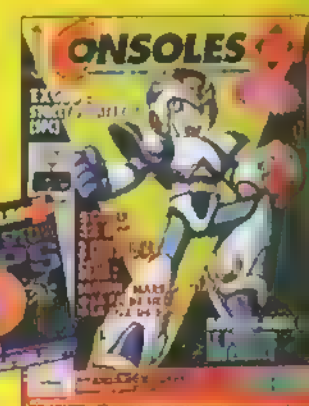
N° 26



N° 27



N° 28



N° 29

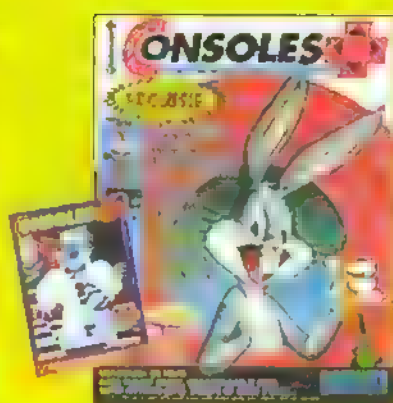




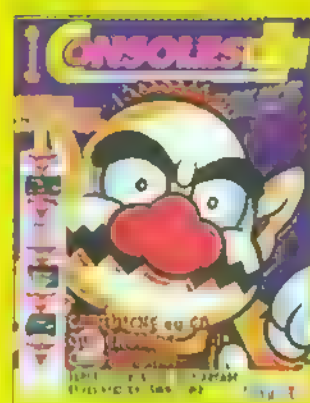
N° 30



N° 31



N° 32



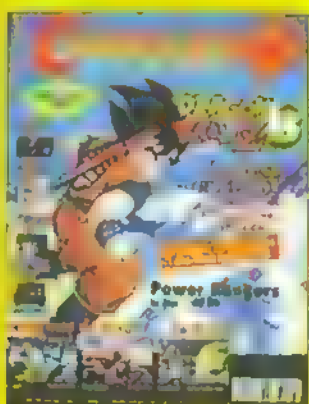
N° 33



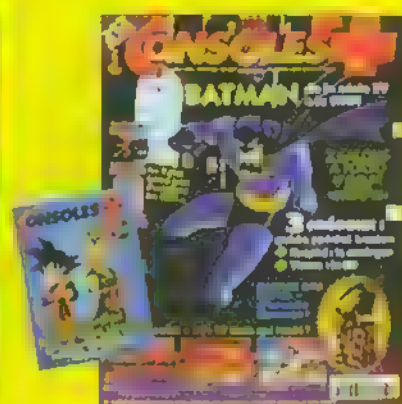
N° 34



N° 35



N° 36



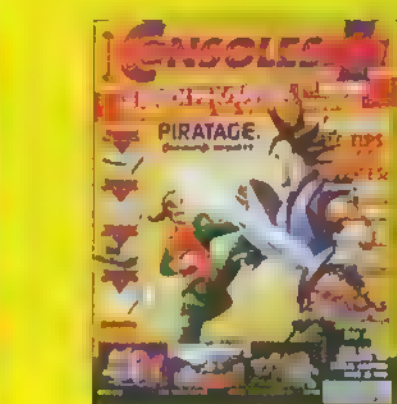
N° 37



N° 38



N° 39



N° 40



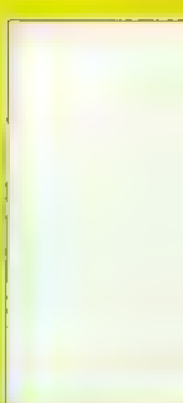
N° 41



N° 43



N° 42



À RETOURNER À : CONSOLES+ B.P. 53 - 77935 PERTHES CEDEX

Je commande le ou les numéros de **CONSOLES+** suivants :

N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐

N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐

Je vous adresse la somme de 45F\* x ..... = .....F (\* dont participation aux frais)

par : Chèque bancaire Chèque postal ☐ de ..... F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 5 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine

**CONSOLES+**



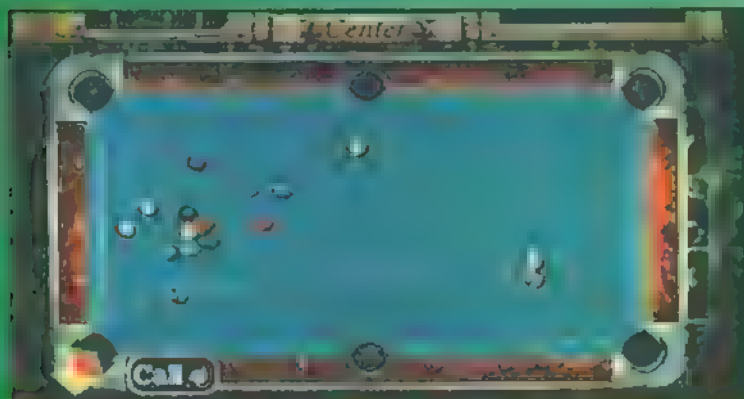
## SIDE POCKET 4



La fenêtre en haut à droite est trompeuse, votre joueur commente certains coups mais de manière plutôt étrange.

Le jeu est très bon, et les effets sont très réalistes. Le jeu est très bon sur Saturn...

Certes, la table est toujours vue de dessus, et les effets s'opèrent de la même manière, mais l'habillage, ainsi que le nombre de modes de jeu confèrent à Side Pocket 2 une dimension nouvelle. Vous pourrez ainsi participer à un mode Story qui vous entraînera aux quatre coins des Etats-Unis pour rencontrer les meilleurs joueurs mondiaux et remporter des milliers de dollars. Une fois ce périple bien avancé, vous pourrez vous adonner aux plaisirs du tournoi, où il vous faudra choisir quel genre de billard américain vous voulez pratiquer (avec annonces, dans l'ordre, rayées ou paires, etc.). Ce mode vous permettra de remporter beaucoup d'argent mais également une certaine notoriété. Pour plus de challenge après ces deux modes, vous pourrez toujours essayer de battre l'un de vos compagnons dans le mode Duel, ou bien, fin du fin, participer aux Trick Games: il s'agira de réaliser des coups quasiment parfaits. En complément, vous profiterez de quelques séquences vidéo (surtout en mode Story), histoire de vous rappeler que vous êtes sur Saturn.



Dans le mode de jeu 14.1 Continuous (si, si), il vous faudra annoncer quelle boule vous allez tenter de rentrer, et dans quel trou. Les parties sont longues et difficiles...

### TRICKY GAME...

Certains des coups les plus tor-dus du billard américain se retrouvent dans ces Trick Games. Vous aurez seize figures à réaliser et, croyez-moi, ce n'est pas simple. Montrez-vous logique et persévérant, la victoire est au bout de la queue...



Un petit zoom pour symboliser le fait que votre boule est en train de sauter. Notez au passage la position du joueur, en haut à gauche.



L'effet "rétro" permet à votre boule blanche de rebrousser chemin après avoir touché une boule. Pour l'exécuter, mettez de l'effet en bas de la boule.



Non! vous ne gagnez pas ces jolies donzelles si vous remportez la victoire, mais seulement 100 000 dollars. Quoique, avec une telle somme, à Las Vegas...

### AVIS

oui, mais...



### SPY

Le billard n'est guère représenté sur console... et encore moins sur 32 bits. Side Pocket 2 a donc le mérite de combler un manque. Malheureusement, le principe n'a pas évolué d'un pouce, et les capacités techniques de la Saturn ne sont pas vraiment mises à profit (séquences vidéo mises à part, mais elles n'apportent pas grand-chose). Voyez Jimmy Whirlwind sur MD: la 3D est exploitée avec brio, et ce sur support 16 bits. Dans cette version Saturn, pas un effet de rotation, quelques zooms ici et là - et encore, c'est vous qui en décidez. Ceux qui attendaient un billard s'en satisferont mais, en soi, ce jeu n'est pas incontournable.



© DATA EAST CORPORATION 1995

DATA EAST/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS ALTERNÉS/BILLARD

PRESENTATION 74%

Acteurs médiocres dans des séquences vidéo sans réel intérêt.

GRAPHISMES 75%

Les couleurs des boules sont tranchées, et les séquences vidéo bien réalisées.

ANIMATION 74%

Les appels disque ne sont pas trop lourds, et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.

MUSIQUE 86%

Du jazzy au country, il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts.

BRUITAGES 80%

Les voix digitalisées ont de la profondeur et le rendu du choc des boules est assez réaliste.

DUREE DE VIE 89%

Le nombre de modes de jeu garantit de longues heures de jeu.

JOUABILITE 79%

Imprécises, les directions? Avec l'habitude, on s'en sort plutôt bien.

INTERET 76%

Un jeu de billard assez classique, pour le bonheur des puristes. Dommage qu'on ne puisse sélectionner divers angles de vue.



Le nouvel héros romantique.

# Entrez dans la légende de Porco Rosso!

## Porco Rosso

Tome 1 et Tome 2  
144 pages, couleur,  
broché, 59 F.  
En vente dans toutes  
les librairies.

**Glénat**

### Joue et gagne

des B.D Glénat  
de Porco Rosso  
et des dizaines  
de places de cinéma  
en appelant le  
36.68.84.48.  
ou en tapant le  
3615 Porco Rosso



**SORTIE NATIONALE DU FILM LE 21 JUILLET**



**Kaméha**  
KAMÉHA MAGAZINE

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F  
Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan  
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Cor

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.

Veuillez trouver ci-joint mon règlement de \_\_\_\_\_ F à l'ordre des Éditions Glénat par :

☐ Chèque bancaire

☐ Chèque postal

☐ Mandat

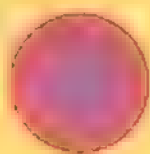
Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Localité : \_\_\_\_\_

Pays : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_ Date de naissance : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_



Afin de contenter tous les abonnés qui bénéficient de l'ancien tarif, nous aurons le plaisir de prolonger gratuitement leur abonnement de 1 à 3 numéros\*.

\* Selon la date initiale de l'abonnement.

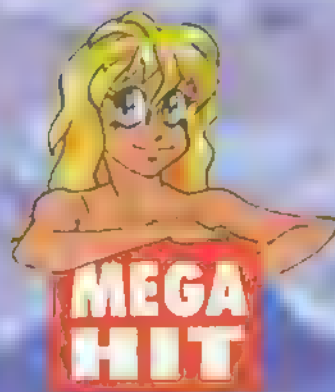


# SATURN REVIEW



Dans ce niveau, qui est d'ailleurs l'un des plus beaux, la collaboration de l'oiseau est quasi indispensable. La petite chose verte, c'est lui!

# ASTAL



## ZOOM!

C'est un phénomène assez rare dans ce type de jeu: Astarion use de zooms profusion. L'effet est des plus sympathiques, et offre un atout supplémentaire à ce jeu magnifique. En voici un bel exemple.

**A**part Clorkwork Knight, les jeux de plates-formes sont encore absents sur la Saturn. Heureusement, Astarion est arrivé, et on espère que d'autres jeux du même genre suivront. En attendant, vous allez pouvoir découvrir ce que contient ce CD magique...

A la vue des premières photos dans la presse internationale, il y a maintenant quelques semaines, je m'étais dit qu'Astarion n'allait pas débarquer sur la 32 bits de Sega sans faire de bruit. Et, pour une fois, je ne m'étais pas trompé. Le premier niveau franchi, vous délivrez un petit oiseau (qui est en fait votre bien-aimée transformée par le vilain-pas-beau!), qui vous sera d'une grande aide, puisqu'il peut aller chercher des bonus, ou effectuer une super-attaque – mais uniquement quand vous jouez seul. Il faut aussi préciser que, avec ce brave piaf, le jeu à deux est possible:

le gentil oiseau tuera certains ennemis inaccessibles autrement et immobilisera certaines plates-formes mobiles difficiles à atteindre. Les attaques d'Astarion sont assez nombreuses: il peut attraper les ennemis pour les lancer, courir et donner un coup de poing, frapper le sol et, enfin, souffler sur les vilains pour les repousser ou les tuer. Quant au volatile, il attaque en piqué et de face. Dans certains niveaux, des zooms s'opèrent, augmentant fortement le réalisme. Bref, il est vraiment très agréable de jouer à Astarion.



## AVIS

*oulala, que bueno!*



## SWITCH

Il est vrai que j'ai eu une petite déception en terminant le jeu, lors de la première partie. Mais c'est avec un plaisir certain que l'on se balade tout au long des niveaux, ébahi par tant de beauté et de jouabilité. C'est qu'on s'amuse, et pas qu'un peu! A deux, l'un prendra l'oiseau, l'autre Astarion, et inversement pour éviter toute lassitude. Les mélodies sont tellement bonnes que vous vous surprendrez à les fredonner, et les mimiques d'Astarion et de son petit oiseau sont très sympathiques. Pour conclure, même si la durée de vie du jeu n'est pas infinie, Astarion est agréable à jouer et à faire découvrir.



Zzz...



Hooooooooooooooooo...



Mmmmm!



AL



Le rond lumineux, c'est la sortie.  
A bon entendeur...



Le bélier sera plus facile à vaincre avec le piaf. A deux,  
vous lui ferez mordre la poussière sans aucun problème.



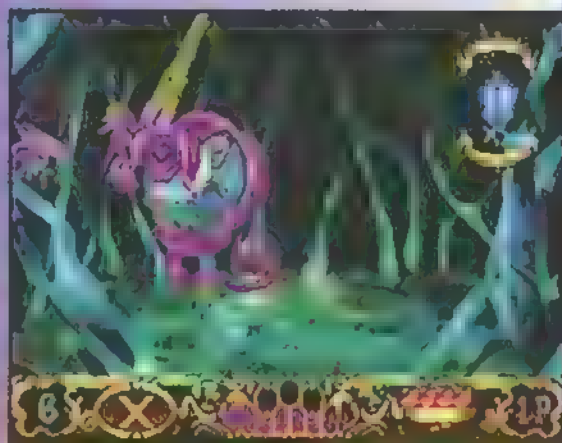
Le dragon de feu vous lancera sa tête.  
Ne faites pas la même chose!



Ceci est une plante carnivore.  
Quand elle se baisse dans votre direction, frappez!

## LES PLUS BEAUX BOSS

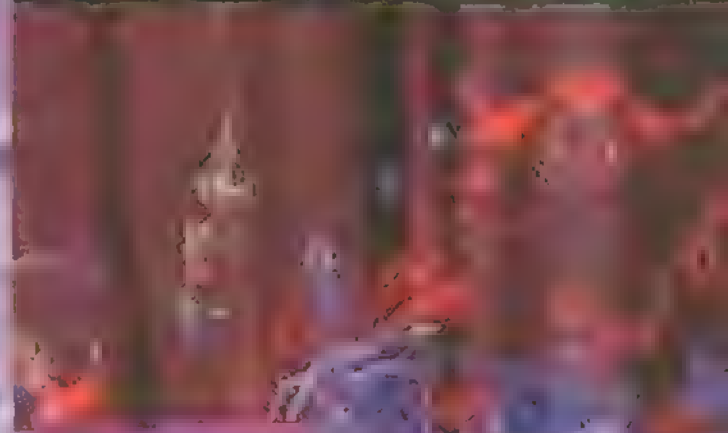
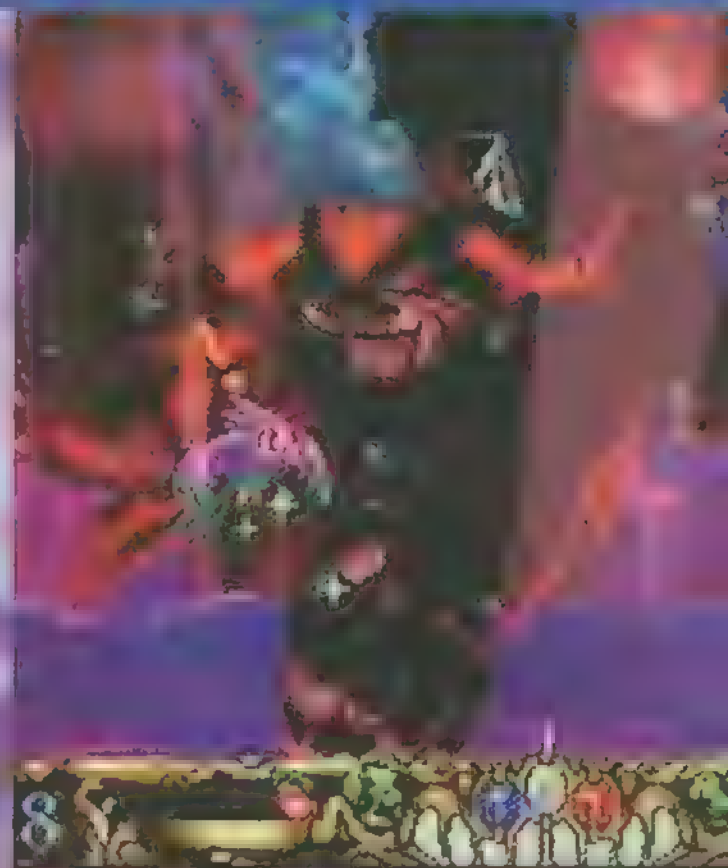
Comme dans bien des jeux, à la fin de chaque niveau une grosse bête vous guette. Dans Astal, on trouve un bélier géant, un dragon, une fleur énorme, un esprit qui emprisonne Astal dans la glace et qui attaque l'oiseau, etc. Ils ne sont pas trop coriaces, mais en revanche ils valent le coup d'œil.



Ce boss capturera Astal,  
et l'oiseau se trouve seul face  
au grand méchant.



Le bonhomme que vous  
voyez à droite est la cause  
de tous vos problèmes.







Une fois que vous atteignez le sommet de la colonne, celle-ci tombe. Il faut alors se dépêcher de sauter sur la suivante.

## ASTAL ATTAQUE!

Notre ami Astal a plus d'un tour dans son sac, il peut sauter et frapper, courir tout en cognant, attraper les ennemis pour les jeter et aussi souffler, comme le méchant loup sur la maison des petits cochons. Bref, vous avez tout ce qu'il faut pour vous défendre et attaquer.



Astal est en train de choper un ennemi. Ça va faire mal.



Dans ce niveau, vous serez obligé d'utiliser votre souffle si vous ne voulez pas finir brûlé vif.



Tout comme un Mario ou un Sonic, Astal peut rebondir sur les vilains. Cool, non?

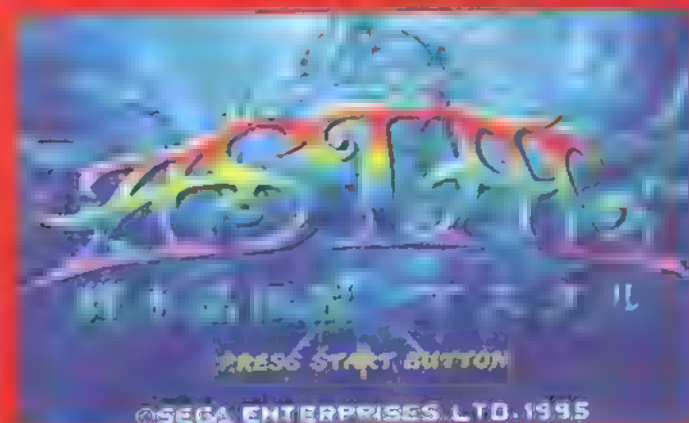


MARC

## AVIS

yo!

Que c'est joli, j'en ai l'œil droit de traviole tellement c'est beau! Sega ne nous a pas fait l'affront de sortir un jeu de plates-formes bidon, histoire d'alimenter sa console 32 bits et son porte-monnaie. La jouabilité est au rendez-vous, malgré une prise en main bizarre. Les plus petits vont être émerveillés, et même les grands en auront pour leur argent. Le mode 2 joueurs est original, avec des personnages très complémentaires. Dommage que la mort d'un joueur entraîne celle de l'autre. Avec ses zooms et ses graphismes magnifiques (je ne m'en lasse pas), Astral... pardon, Astal fait honneur à la Saturn. Allez, encore une partie! Astal-a-vista, baby!



ÉDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

PLATES-FORMES  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: —  
CONTINUE: INFINIS

## PRESENTATION 95%

Une démo vous explique comment jouer et une séquence animée vous présente la situation et les personnages.

## GRAPHISMES 96%

Des couleurs par milliers, des dégradés somptueux et de nombreux détails éblouissants.

## ANIMATION 90%

Tout bouge de façon fluide, les sprites sont parfois énormes et les zooms et autres rotations sont légion.

## MUSIQUE 95%

Des mélodies magnifiques et nombreuses qui collent parfaitement à l'ambiance.

## BRUITAGES 85%

Aussi somptueux et variés que la musique.

## DURÉE DE VIE 80%

le jeu est facile, mais on prend un grand plaisir à y jouer même une fois le jeu terminé.

## JOUABILITÉ 85%

Correcte, après une prise en main délicate.

## INTERET 90%

Astal est un des rares jeux de plates-formes sur Saturn, et sa réalisation est excellente. Il serait dommage de passer à côté.





# SPEEDY GONZALEZ

Et c'est le retour triomphal de votre souris préférée, après un mois d'absence passé à buller au soleil de la pampa, l'esprit embrumé par... la chaleur, bien sûr (hips!). Allez, ce sera bientôt votre tour, plus qu'un mois à tirer mes chatons, tenez bon et jouez un max en attendant l'été. D'ailleurs, vous connaissez le proverbe: "Qui danse l'été pue des pieds et qui danse la samba pue des bras". A bon entendeur, les testeurs... Arriba!



SNIN

89%

THEME PARK

Votre rôle est de gérer un parc d'attractions de A à Z tant sur le tracé des chemins que sur le plan des salaires (pour éviter des grèves, par exemple, qui coûteraient fort cher à votre entreprise...). Il s'agit donc d'une simulation stratégique genre Sim City dans un univers original et très ludique. Cette version est semblable au jeu MD, avec des graphismes encore plus fins, toujours aussi mignons. Une très bonne adaptation d'un jeu micro.

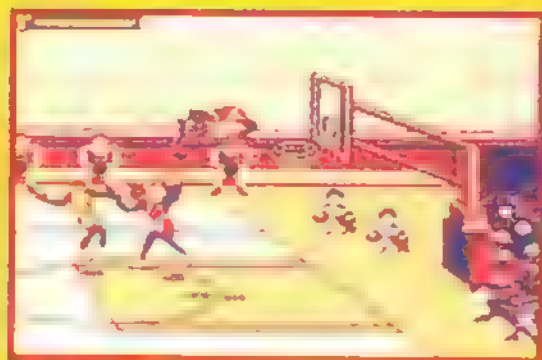


GB

85%

PGA EUROPEAN TOUR

Les jeux de golf, les vrais, sont assez rares sur Game Boy. C'est pourquoi PGA European Tour était attendu avec une réelle impatience. Quatre parcours à travers l'Europe sont proposés. Il vous faudra bien évidemment tenter de terminer chacun d'entre eux en un minimum de coups: plus votre score est dans le négatif, plus vous êtes fort. Dans sa réalisation, ce jeu de golf est excellent: les graphismes sont très sympas et la décomposition des mouvements de votre golfeur bien réalisée. Un système de mots de passe est également disponible afin de pouvoir achever un championnat ou un tournoi débuté auparavant.

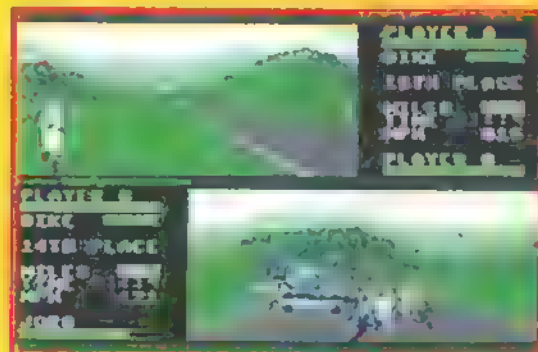


GB

79%

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

NBA Jam Tournament Edition poursuit son petit bonhomme de chemin et arrive ce mois-ci sur Game Boy. Si l'on retrouve la plupart des options et des joueurs présents dans les versions 16 bits, il faut bien reconnaître que la Game Boy n'est pas vraiment la console idéale pour ce genre de jeu: si vous ne possédez pas une Super Game Boy, je vous souhaite bon courage pour distinguer du premier coup d'œil votre joueur parmi les quatre sur le terrain. De plus, suivre la balle des yeux continuellement tient de l'exploit. Par contre, si vous êtes l'heureux possesseur d'une Super Game Boy, les choses deviennent beaucoup plus claires et le jeu bien plus jouable. NBA Jam T.E est donc à réserver à tous les "super-game-boyiens": nous notons cette version 87%.



MCD

89%

ROAD RASH

Après les trois versions MD, c'est au tour du MCD de faire dans la moto assaisonnée de baston. Ce jeu de course vous donne effectivement la possibilité de frapper les concurrents à l'aide d'un nunchaku ou d'autres divers objets, histoire de pimenter le challenge en le saupoudrant de violence. Mais il vous faut aussi éviter les obstacles du parcours, user de tremplins, bref, être un champion pour gagner et avoir de quoi changer de moto. Ce jeu reprend l'introduction de la version 3DO de Road Rash, assez impressionnante, et tous les sprites "humains" sont digitalisés. Cela dit, le principe est identique à celui des autres Road Rash et cette version ne vaut vraiment le coup que si vous n'en possédez pas déjà une.



32X

80%

BC RACERS

Toujours aussi délirant, ce jeu de course vous met au guidon d'un side-car préhistorique sur des circuits pour le moins mal goudronnés... L'issue de la compétition vous permettra peut-être de gagner une super-moto si votre coéquipier a suffisamment frappé les adversaires avec sa massue pour éliminer toute concurrence! Le côté cartoonnesque des graphismes est sympa mais la conduite n'est pas excellente. De plus, la possibilité de bénéficier de différents angles de vue qu'offrait la version MCD a disparu... La nouveauté sur 32X consiste en un mode 2 joueurs simultanés avec un écran qui se divise en deux, mais aussi en une lenteur crispante. Seul, heureusement, le side-car va plus vite.



le sur une feuille. Les meilleurs dessins d'illustration de cette blague gagneront un abonnement d'un an à Consoles+. Soyez imaginatifs mais, surtout, soyez drôles!

## LA LETTRE DU MOIS

Ce beau mois de mai a inspiré le Grand Choco. Il m'a envoyé un poème, qui est en fait plus un coup de gueule camouflé, que je dois remettre à Ze Killer. Lisez attentivement, et prenez des notes, c'est pas mal du tout et, en plus, il ne dit que du bien de Consoles+, alors pourquoi s'en priver?

Déchiré par les cris de souffrance de cette politique de m... de [censure], moi, le Grand Choco, en ce jour du 1<sup>er</sup> avril, je décide de dédier ce poème à un révolté de la société et des jeux vidéo, Ze Killer.

Ménestrel ou voyou?

Graine d'anar ou titi de Paname?

Ange à la figure sale ou démon au regard limpide?

Qui es-tu, Ze, mon pote?

Tu ne peux pas leur dire?

Tu as raison, ils ne sont pas dignes d'une telle confiance.

Laisse-les perplexer à ton sujet et continue ta route comme un grand que tu es.

Ze, mon pote, Ze réjouis-toi: tu as pour ennemis les vieux, les vrais, ceux qui n'ont jamais été jeunes.

Ils ont peur de toi parce qu'ils sentent confusément que tu es pourri de talent. Tu viens d'une autre planète que la leur: la planète Kill. Eux sont à jamais enlisés dans la boue pestilentielle de la planète Terre à Terre.

Ils t'en veulent abominablement d'oser parler une langue qu'ils ne comprendront jamais.

Ils ignorent, ils ignoreront toujours ce qu'est un pote, une bibine et des santiags,

ces pauvres analphacons.

Ta poésie est trop évidente pour ne pas leur échapper. Ils te nient, ce qui te fait exister un peu plus.

Je leur parle de mon admiration pour toi, de ma tendresse pour toi, afin de les voir se décomposer.

Je les admire dans leur écoëurement car là est leur vraie nature.

Alors ils cloportent à outrance et s'étouffent dans des maudissures inaudibles.

J'écoute clapoter leur voix. L'affreux bruit rend tes chansons plus mélodieuses encore!

Ze, mon pote, réjouis-toi: tu as pour amis tous les jeunes de la Terre, les vrais, ceux qui ne deviendront jamais vieux.

Je t'aime avec enthousiasme parce que tu es rayonnant de talent et auréolé de tendresse infinie.

Tu viens de la même planète qu'eux, la planète Consoles+.

Ils te sont, et te seront toujours, éperdument reconnaissants de faire le boulot de

Verlaine avec des mots de bistrot.

Eux savent ce qu'est un frangin, une Mob et une gonze.

Ton talent les aide à exister.

Sous tes éclairages de fête foraine, leur banlieue devient presque jolie et leur dessin moins dégueulasse.

Ils se reconnaissent en toi comme dans un miroir. Ze, mon pote.

Putain, ce qu'ils sont beaux dans tes yeux. Le Grand Choco

## LE KUAIRE

Cela risque de devenir une habitude. Depuis quelques mois maintenant, vos questions sont essentiellement axées sur les nouvelles consoles de Sony, Sega et Nintendo. Je me demande ce que cela va devenir quand ces bombes seront disponibles officiellement en France, à l'automne prochain! Ce ne sera plus la rubrique de Bomboy, mais la rubrique des 32 bits... Tiens, et

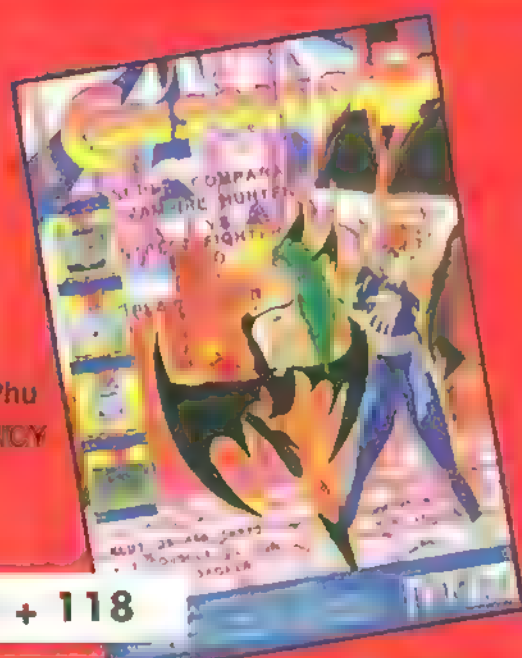
Salut les p'tits gars, j'en ai une bonne pour commencer convenablement le courrier du mois: vas-y, ta mère avec du poil au menton, c'est Trollie! Elle est pas géniale? D'ailleurs, cette blague me donne une idée: pourquoi ne pas lancer un concours de blagues illustrées en rapport avec les "Ta mère"? Pour participer, c'est très simple: vous inventez une blague du genre "Ta mère en imper, c'est Colombo", ou encore "Ta mère en caleçon à rayures dans le métro", et vous la mettez en image. Envoyez-là ensuite à Consoles+, Concours "Ta mère", 75754 Paris Cedex 15.

Chaque mois, les meilleurs dessins ou les blagues les plus drôles seront publiés. Tiens, j'aperçois Trollie qui arrive, il semble en colère. De quoi? Mais non, ta mère n'a pas de poils au menton, je disais ça en rigolant. Hein, tu as une blague à me raconter? Bon, et bien vas-y, je t'écoute... "Ta mère avec une hache dans le tibia, c'est Bomboy"? Heuuu, ouais, c'est très drôle Trollie, tu voudrais pas aller prendre quelques vacances à la montagne, j'ai l'impression que tu es un peu fatigué en ce moment.

Ta mère avec des moustaches blondes, c'est Bomboy!

## LE CONCOURS

Il est bon de le rappeler, car je sais que certains d'entre vous ne lisent pas attentivement mon édito. Je lance donc un concours autour du thème "Ta mère...". Inventez un dicton comme indiqué dans l'édito, et portez-



LAU Gam Phu  
NANCY

VOS MEILLEURES  
COUV'

ROUANET Laurent  
AUCH



LINLAVONG  
Alpha  
NANCY





pourquoi pas, faut voir! En cette époque de chômage, il faut savoir s'adapter...

## PAT LE ROUGE EST VERT DE RAGE

**Q** Pat le Rouge, drôle de nom, hurle sa colère et me demande pourquoi nous ne testons plus de jeux Amiga CD 32, malgré le fait qu'il y ait pas mal de nouveautés disponibles dans les magasins?

**R** Pat, calme-toi, respire à fond, voilà, doucement. Si nous ne testons plus de jeux Amiga CD 32 c'est pour une simple et très bonne raison. Comme tu le sais, Commodore n'existe plus, et ce depuis un moment maintenant. Nous disposions à l'époque d'une console Amiga CD 32 en prêt, et nous avons reçu un jour un coup de téléphone pour nous proposer soit de racheter la console, soit de la rendre à la société, ce que nous avons immédiatement fait. Non, mais, ils sont pas un peu fous, eux, ou quoi? Depuis, nous n'avons plus d'Amiga CD 32 et, donc, nous ne faisons plus de test de jeux sur cette console.

## MY TAYLOR, JON, IS RICH

**Q** Jon, qui, comme son nom l'indique, est espagnol, est parisien depuis quelques mois, pour ses études. Etant amoureux de moi (secrètement, bien évidemment), il me pose quelques questions intimes: entre la Saturn et la Playstation, quelle est la plus puissante? Quelle console proposera le plus de jeux de rôles? Square Soft développera-t-il les jeux sur ces consoles ou exclusive-

ment sur l'Ultra 64 de Nintendo? Un Action Replay pour la Playstation est-il envisagé? Si oui, cela voudrait-il dire qu'un jour des adaptateurs pour la Saturn ou la Playstation permettront de jouer avec des jeux japonais et américains sur des consoles françaises?

**R** Hi Jon, my name is Goodgarçon, and je bosse at Consoles Plous. Avec a name as le tien, je doute que you are espagnol. Il ne faut pas take Goodgarçon pour a fuckin'shit of dog. That's pourquoi I will parler franglais with toi. La Saturn and the Playstation are toutes les deux des 32 dicks. Elles ont donc the same puissance. Meanwhile, il semblerait that the Playstation is much better for les calculs 3D et les affichages of polygones. Quant aux jeux of rôles, it is now impossible to say laquelle des deux en aura le plus. It iz tou soon! One chose est completely shoure: il n'y aura pas de jeux Square Soft on the Playstation et on the Saturn. The rizon is simpeul: une bonne partie du capital of Square Soft is appartenant at Nintendo. Donc, Square Soft will developped des jeux de rôles sur les consoles Nintendo. Finally, it is trou qu'un Action Replay est disponible sur Playstation. Cela signifie que, à l'avenir, un adaptateur peut être envisagé pour faire fonctionner les jeux jap' et US sur les consoles Playstation et Saturn françaises! Nothing iz louze for ceux qui ont acheté une console japonaise! Are you happiz wiz maille answerz? See you soon, fuckin'goin'on Jon!

## COMBIEN ÇA COÛTE?

**Q** Je ne sais pas si je dois le faire, mais je vais tenter de répondre aux questions du Pourfendeur de Trolls. C'est vrai quoi, je n'aime pas du tout les gars qui tuent les Trolls, mais,

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
75754 Paris Cedex 15

enfin, je suis là pour répondre au courrier, et je vais m'en acquitter. Donc, l'autre kéké me demande si les jeux de rôles tels que Ark the Lad sur Playstation seront un jour traduits entièrement en français et quel sera le prix moyen d'un jeu sur cette console?

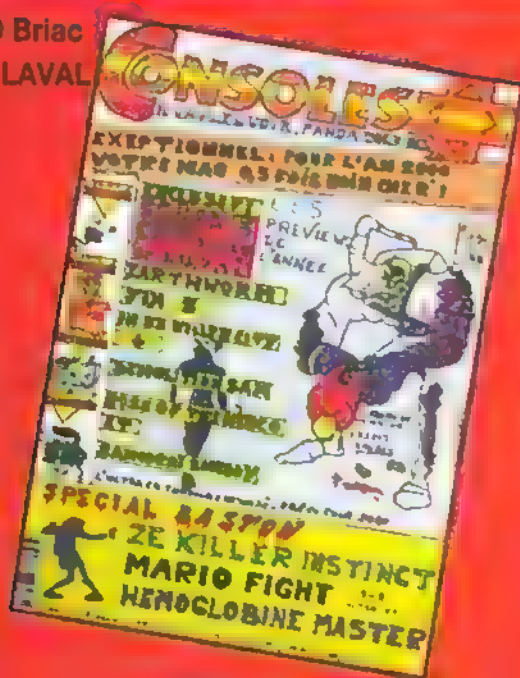
**R** Sache d'abord que je suis un pourfendeur de pourfendeur de Trolls. Cela étant posé, nous allons passer à tes questions. Normalement, une partie des jeux qui sortiront sur la Playstation officielle devront être en français. Je dis bien une partie, car pour l'instant rien n'est certain quant à une éventuelle traduction en français de chaque jeu. Une chose est cependant sûre, les jeux officiels ne seront pas en japonais, ils seront soit en français, soit en anglais. Le prix des jeux, comme celui de la console, n'est pas encore défini.

## C'EST GRAVE, DOCTEUR?

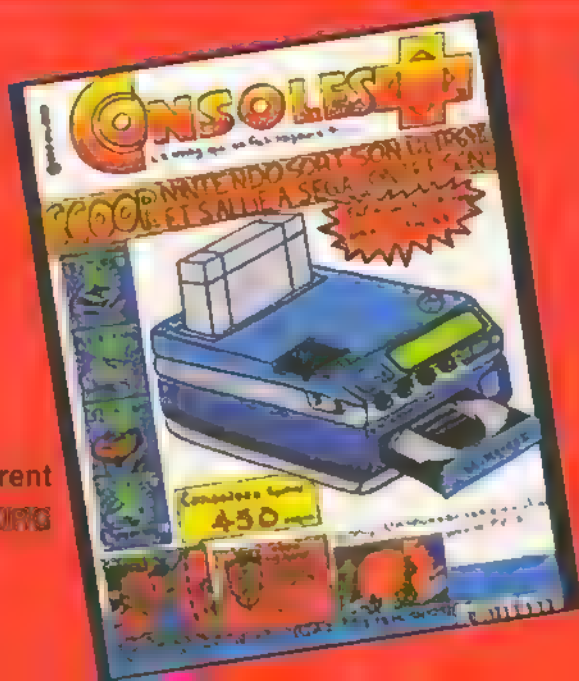
**Q** Un lecteur épileptique me demande ma recette pour le guérir de sa maladie et, du même coup, si je peux éventuellement répondre à cette question fondamentale: la Jaguar a-t-elle une chance face aux Playstation, Saturn et 3DO?

**R** Ecoute-moi bien, p'tit gars, pour calmer tes crises d'épilepsie, il n'y a pas trente-six solutions. La seule que je connaisse me vient d'un vieil ami japonais, Itashi Etsu. Quand tu sens la crise poindre,

GIRARD Briac  
LAVAL



REYSS Laurent  
STRASBOURG



LE QUERREC Eric  
MARLY-LE-ROI





**CONSOLES +**  
**RUBRIQUE COURRIER**  
75754 Paris Cedex 15

je te conseille vivement de prononcer cette phrase tout en te bouchant le nez et en buvant un verre de lait tourné: "je sens que je vais m'énerver, alors il faut que je me calme". Attention, il est très important que le lait soit tourné. Il est même recommandé qu'il soit caillé. Si tout va bien, ta crise d'épilepsie passera dans les secondes qui suivent pour laisser place à un violent mal d'estomac puis à un petit renvoi. Il existe une variante de cette thérapie que Ze Killer a testée en personne. Il suffit d'ajouter au lait caillé une solide dose de vodka et quelques gouttes de sperme de cobra royal. Les résultats sont alors encore plus rapides! Malheureusement, ce remède foudroyant n'est pas accessible au commun des mortels tant le sperme de cobra est rare. Pour répondre à ta seconde question, la Jaguar, après m'avoir emballé, me déçoit énormément: les jeux sortent au compte-gouttes et leur qualité est très inégale. Une chose est certaine: si la Jaguar ne se dote pas rapidement de nombreux - et bons jeux -, elle risque fort de passer aux oubliettes. Gageons que l'arrivée du CD-Rom sur cette console changera les choses.

**SPEEDY DAMIEN,**  
**L'HOMME PRESSÉ**

Damien doit certainement être un lecteur très pressé. En effet, le petit coco ne cesse de me poser des questions sur des jeux qui ne sont pas encore en test, ou alors déjà testés! Il me demande quand seront testés Chrono Trigger, DBZ (RPG), Starwing 2, Donkey Kong Land, Secret of Evermore et Ark the Lad, et pourquoi nous n'avons pas testé Ardy Lightfoot et Brainlord?



Mon p'tit gars, tu sembles encore plus rapide que notre Speedy Gonzatest! Mais ce n'est pas forcément un compliment. En effet, Brainlord a été testé

lors de sa sortie au Japon, il y a de cela un an. Quant à Dragon Ball Z, il a été testé dans le n° 43 de Consoles+. Chrono Trigger n'a en effet pas subi de test, pour une bonne raison: nous avons préféré le publier sous la forme d'une grosse preview en direct du Japon, plutôt que de faire un test de jeu de rôles dont les textes sont pour le moment inaccessibles au commun des mortels, à moins que vous ne pratiquiez le japonais depuis l'époque de vos premières couches-culottes. Tu peux lire cette preview dans le n° 42 de Consoles+. Starwing 2, Donkey Kong Land, Secret of Evermore et Ark the Lad, quant à eux, n'ont toujours pas quitté les laboratoires de programmation. Cependant, je te conseille vivement de t'attarder sur les pages du "Japon en direct". Banana San propose, comme à son habitude, des previews des nouveaux jeux de la Playstation, de la Saturn, de la Super Famicom et de la Megadrive. Sacré Banana San! Quant à toi, respire un peu et fais une pause: lis calmement les pages de Consoles+ et tu y trouveras certainement ton bonheur.

**MONSIEUR X**  
**À LA RECHERCHE D'UN**  
**CONSOLES+ PAS LU**



Ce lecteur, aussi anonyme que fidèle, n'aurait raté qu'un unique numéro de Consoles+ dans sa vie (je vous laisse deviner lequel),

et aimerait savoir si les jeux sur la Jaguar CD-Rom seront aussi bons et aussi bien réalisés que les jeux de la Playstation et de la Saturn. Une constatation s'impose: une nouvelle fois, c'est un fidèle qui pose une question particulièrement pertinente...



Un seul mot un seul, mon jeune ami: ne rêvons pas! La Playstation et la Saturn sont deux consoles qui ont été réalisées

autour du CD-Rom. Leur architecture interne a donc été optimisée pour que les temps d'accès au CD-Rom soient très rapides. Par ailleurs, ces deux consoles disposent d'une mémoire interne importante. Ainsi, sur la Playstation par exemple, lorsque l'on joue à Ridge Racer, il est possible de déconnecter le CD-Rom une fois le jeu chargé. La console a tout chargé dans sa mémoire interne, et il n'y a plus de recours au CD-Rom, excepté pour la musique. Ainsi, si tu remplaces le CD-Rom du jeu par un CD audio, tu entendras tes morceaux favoris tout en jouant à ton jeu préféré! La Jaguar, quant à elle, ne dispose pas d'autant de mémoire interne, car la fabrication du lecteur de CD-Rom n'a débuté que fort longtemps après la sortie de la console sur le marché. Un temps d'accès moins rapide est donc prévisible lors du chargement des jeux et de certains niveaux de ces jeux, tout comme la 3DO! L'interactivité risque d'en prendre un sacré coup, c'est Bomboy qui te le dit!

**LAURENT CHAIPATROQUON**  
**NOUS ÉCRIT. ENFIN!**

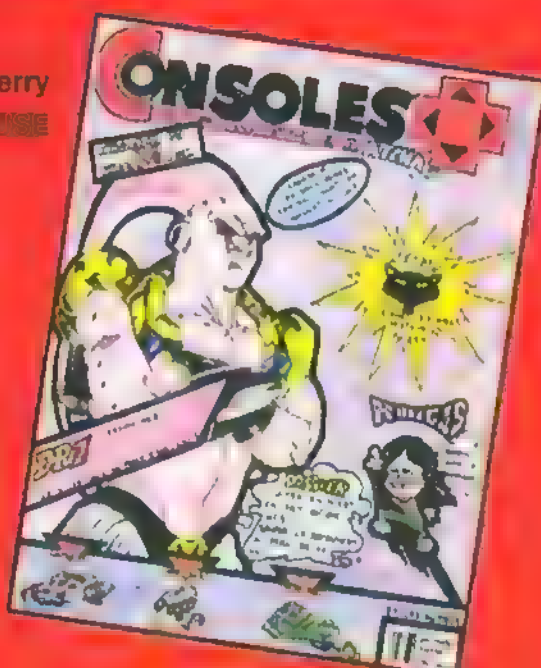


Avant de commencer à répondre à ta question, j'aimerais, mon très cher Laurent, que les choses soient claires entre nous:

je souhaite que tu écrives ton nom de famille plus clairement! Comment veux-tu que je fasse des jeux de mots si je n'ai pas ton nom de famille, hein? Tu me fous toute la rubrique "Courrier" en l'air, avec tes âneries! Enfin, j'ai déjà ton prénom. Donc, Laurent, tu souhaites savoir si le fait de faire passer la Super Nintendo française en 60 hertz permet de faire fonctionner tous les jeux en import comme, par exemple, Chrono Trigger?



GOURNAY Thierry  
TOULOUSE



PIGUET Loïc  
PAYERNE





**R**

Oui, mon p'tit gars, pas de doute: une Super Nintendo française passée en 60 hertz te permettra de jouer avec les jeux japonais et américains. Le seul

problème, car problème il y a, consiste à enficher les cartouches américaines dans une console française... c'est impossible! A moins de posséder un adaptateur quelconque ou de limer l'entrée cartouche de ta console (ce que je ne te conseille pas). Tu remarqueras aussi, si ta télévision n'est pas compatible NTSC, un flottement, tel un drapeau au vent, de l'image dans l'un des coins de ton écran. Mais ne t'inquiète pas, ce n'est pas sale, heu pardon, ce n'est pas grave: il suffit de repasser ta console en 50 hertz.

rouste. Un lecteur anonyme me demande si Stunt Race FX vaut le coup comparé à Super Mario Kart?

**R**

Monsieur, madame, mademoiselle (ou Troll, pour ce que j'en sais), il n'y a pas photo: Stunt Race FX ne fait pas le poids comparé à Super Mario Kart.

Ce dernier est rapide, hyper jouable et super drôle. Stunt Race FX est lent (le mode 2 joueurs est à devenir fou de rage), injouable et... chiant! Désolé, mais c'est le seul mot qui me vient à la bouche. C'est pas joli, je sais, mais c'est comme ça! Si tu dois t'acheter l'un de ces deux jeux, choisis Super Mario Kart: y'a pas de problème, tu vas t'éclater comme une bête.

**CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
75754 Paris Cedex 15**

chiffres, Final Fantasy III et Chrono Trigger devraient voir le jour en France en tout début de l'année 1996, pour la somme d'environ 400 francs. Mais que les aventuriers en herbe se rassurent, il semblerait qu'un nouveau Zelda, certainement intitulé Zelda IV, est prévu pour la fin de l'année. Une information non confirmée, donc à prendre avec des pincettes. Ce ne serait pas génial, ça?

## PASCAL DOIT-IL CD À LA TENTATION?

**Q**

Le petit Pascal, qui habite Saint-Pierre-du-Mont, possède deux consoles: une NES et une Jaguar.

Je ne vous raconte pas la différence de puissance entre ces deux bécasses! Pascal souhaite maintenant faire l'emplette d'un lecteur de CD-Rom pour sa Jaguar. Jeune mais déjà très prudent, il n'hésite pas à demander conseil au meilleur expert sur la place de Paris (moi). Doit-il résister à la tentation?

**R**

Le lecteur de CD-Rom de la Jaguar est a priori un bon investissement... Je dis bien a priori, car si les développeurs sortent autant de jeux sur CD

que sur cartouche, ton lecteur de CD-Rom risque fort de devenir un objet d'art dans ton salon! Certes, Atari annonce la sortie prochaine de Dragon's Lair, Battle Morph (la suite de Cyber Morph), Blue Lightning et Creature Shock. Mais ce que signifie "prochaine" pour Atari ne cadre pas toujours avec la définition du dictionnaire... Dans le genre pas pressé, Atari fait parfois fort!

## OUI, M'SIEUR, C'EST POSSIBLE, OUI, OUI...

**Q**

Ali la console et les quarante jeux volés nous écrit. Le motif de sa missive? Savoir si, par hasard et inadvertance, Mortal Kombat troisième du nom a quelque chance de voir le jour.

**R**

Oui, oui Ali, Môôôrtal Kombat III va sortir un jour sur ta console. Et pas plus tard que bientôt: si tout va bien, il devrait sortir sur l'Ultra 64 l'année prochaine. Si, si. Heureux, Ali?

## GOUGETA... JE CHERCHE, ET NE TROUVE PAS

**Q**

Entre ceux qui ne daignent me donner ni leur nom ni leur prénom et ceux qui signent leur courrier de quelques gribouillis qui ne signifient rien, en tout cas pour moi, je suis mal barré pour faire des jeux de mots! Gougeta, donc, me demande quand va paraître Chrono Trigger en version française et quel sera son prix?

**R**

Nintendo France semble enfin avoir compris que les jeux de rôles plaisent beaucoup dans l'Hexagone. Après Secret of Mana et Illusion of Gaïa (qui s'appellera Illusion of Time en France), Nintendo devrait normalement adapter Final Fantasy III (qui correspond à l'épisode VI japonais) et Chrono Trigger en version française. Reste maintenant à savoir quand. Secret of Mana et Illusion of Time ont demandé pratiquement un an de travail pour être adaptés. Si l'on s'en tient à ces

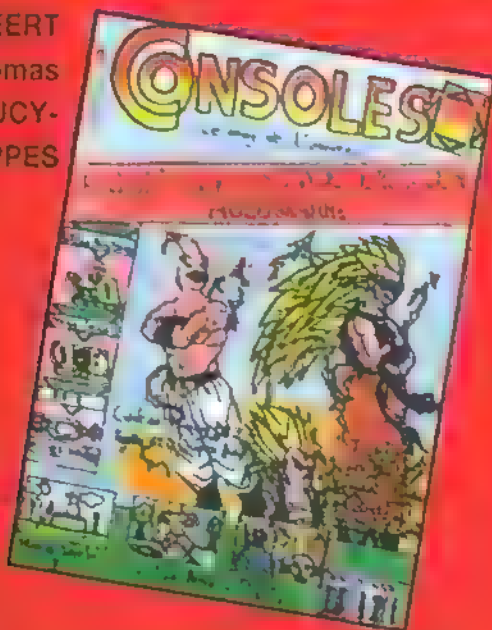
## A BAS L'ANONYMAT

**Q**

Cela devient une mode ou quoi, les gars? C'est nouveau, maintenant on écrit à son Bomboy chéri et on ne signe pas ses lettres?

Si cela continue, je vais aller voir Trollie et Ze Killer et on va vous mettre une grosse

GEERT  
Thomas  
COUCY-  
S-EPPES



LE BELU Yann  
PARIS



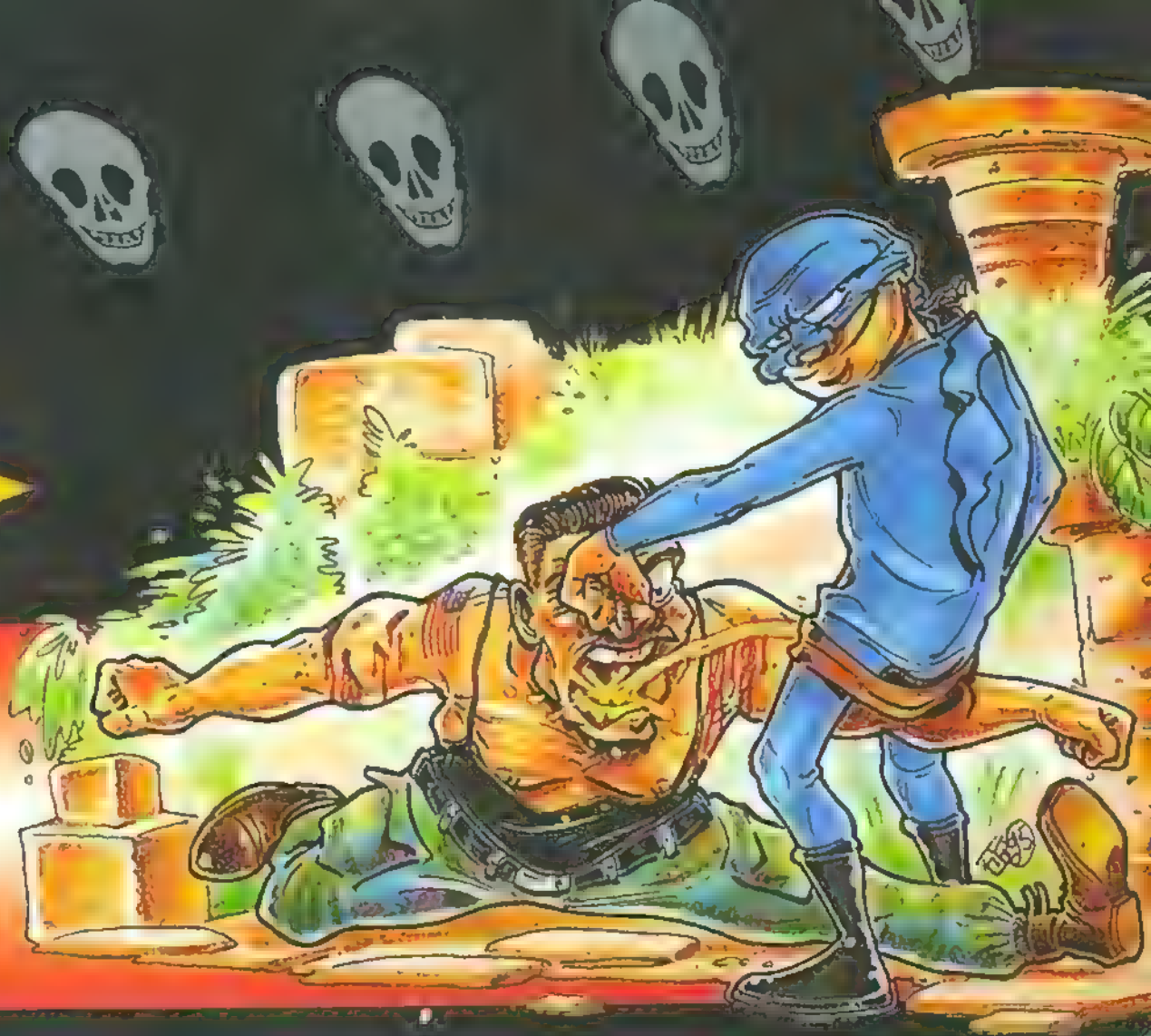
Un grand bravo à Cam Phuc Lau, qui remporte l'abonnement du mois après une longue période de silence (on espère que tous ses doigts sont entiers!). Un grand merci à tous et à toutes pour vos œuvres, sur lesquelles, bien sûr, vous n'aurez pas manqué d'apposer votre paraphe ni d'indiquer votre adresse!



# Le Killer

## TIP SPÉCIAL KILLER

Pour battre Guile,  
mettez-le à genoux,  
pincez-lui le nez, et...



Quand un film marche, on en fait une BD, une série télé, un pastiche érotique, des figurines en toc et plastoc, des cartes à jouer et à redistribuer, des machines à laver linge et méninges, on en fait tout et n'importe quoi, du moment que ça fasse gling-gling... Et, surtout, on en fait des jeux vidéo, le plus souvent des attrapé-gogo dont la durée de vie est égale à la période de promo du film. Ça, on a l'habitude: gros musclé, vamp format magazine (et pour cause, elle en sort), scénar' simplifié ou disparu, thème musical repompé, c'est du tout bon pour le jeu vidéo. Le coup du jeu qui devient un film, on ne connaît pas encore, et malheureusement, va falloir s'y faire... On a eu un "Mario" bizarre et décousu, avec un Denis Hopper un peu largué: un flop. On a eu un "Double Dragon" insipide et inodore: re-flop, tellement qu'il est même pas sorti en France. Et voilà le vieux hit de Capcom, Street Fighter II, dans les salles obscures, avec le désolant, le consternant, l'affligeant Van Damme. Mais non, chuis pas jaloux! Jaloux de quoi? De ses triceps huileux, de son biceps hypertrophié barré d'un drapeau ricain en décalco, comme s'il ressortait à peine de l'enfer viet', tout frais et prêt à recommencer?

Sûrement pas: question muscle, mon index dextre me suffit (vroom! vroom! ça marche tout seul une tronçonneuse) et les drapeaux, c'est pas mon truc. Jaloux de sa tronche de skin décoloré (Dee Jay sait-il nager?), de son bronzage à 1 000 watts? Pas du tout: je suis peut-être le seul, mais j'adore ma tronche.

Le problème de ce type, c'est qu'il a l'air tellement content de lui qu'on a envie de le baffer. Quand il y a trente secondes de dialogue, il s'adresse à son partenaire, avec un petit sourire satisfait qui lui décolle la gencive, comme si l'autre était un sac à merde ("Qu'est-ce que tu me sors, petit rôle, tu vois pas que c'est moi que je suis la star, que c'est moi que je touche le plus, tout simplement parce que je la lève plus haut que toi?"). Le reste du temps, il fait le grand écart, distribue des patates (les bruitages ressemblent à ceux du jeu, trop drôle!) sort vivant (et clean!) d'explosions ravageuses...

Une daube, quoi: un scénar' de jeu vidéo, sept/huit duels vite envoyés, et les bons gagnent à la fin... C'est rigolo de reconnaître telle scène, tel coup spécial, tel personnage, mais basta. Dix francs contre mon testicule gauche que "Mortal Kombat" vaudra pas mieux. Le pire, c'est que j'irai le voir...



## VICTORY ZONE - PS-X

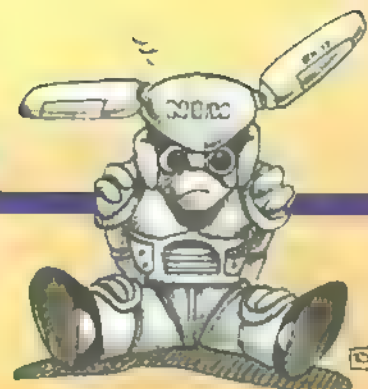
Le patchinko nippon, vous connaissez? C'est tout simplement aussi crétin que nos machines à sous, et ça fonctionne à peu près pareil: tu mets 100 yen dans une machine; la machine te refile des petites boules; tu enfiles les petites boules dans la machine; tu tripotes un bouton pour que les petites boules descendent à un certain rythme, dans un certain ordre. La plupart du temps, tu as perdu tes 100 yen, et tu recommences. Tu peux aussi gagner, et alors la machine te donne des jetons. Si tu es un touriste ou un autochtone particulièrement niais, tu échanges tes jetons contre une montre-gadget ou un ours en peluche bouffe aux mites. Sinon, tu te balades dans les bas-fonds de Tokyo, tel Banana en quête d'une geisha, jusqu'à ce que tu tombes sur une échoppe d'un genre particulier: un guichet très étroit ne laisse voir que les mains de l'employé. Mets les jetons dans les mains de l'homme invisible, il te donnera des yen. Tu n'auras pas vu sa tronche, il n'aura pas vu la tienne. Planque tes sous et tire-toi: tout ça est parfaitement illégal. Un jeu de fric, quoi, où beaucoup perdent pas mal, où quelques-uns gagnent beaucoup, où des milliers de Nippons passent des heures, hypnotisés par le mouvement perpétuel d'une poignée de

boules... Un as du marketing, là-bas, gorge de sake jusqu'à la glotte, a eu une illumination: puisque les Japonais sont assez givrés pour y jouer en arcade, pourquoi n'y joueraient-ils pas sur console? Première idée loufoque - les consoles ne pondent pas de jetons... Et puisque les Occidentaux sont aussi givrés que les Japonais, pourquoi ne pas leur refiler le virus? Deuxième idée loufoque - givrés pour givres, on préfère toujours l'être à sa manière. Ça s'appelle Victory Zone, c'est sur PS-X, ça a deux zooms et trois rotations, et, bizarrement, ça s'achète...



# SERVICES

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.



## → OBJECTIF GAMES

La saga continue!



Comment?

Vous n'avez pas encore de boutique Objectif Games dans votre ville? Vous savez que ça devient rare? Tenez, rien que ce mois-ci, deux nouveaux magasins s'ouvrent à Chalon sur Saône, à Toulouse et bientôt à Belfort! Il est vrai qu'avec une franchise gratuite, sans droits d'entrée ni royalties mensuelles à reverser, les futurs revendeurs d'Objectif Games se jettent à qui mieux mieux dans l'aventure.

La bosse du commerce sans doute. D'ailleurs tous les bossus du genre n'ont qu'à téléphoner au 21 23 46 43 pour se renseigner et bientôt de nouvelles boutiques s'ouvriront aux quatre coins de France (fax: 21 71 27 62). Leur objectif est clair: proposer un très grand nombre de jeux d'occasion sur toutes les consoles (l'achat et l'échange sont aussi de la partie), vous conseiller sur les nouvelles consoles en tant que spécialistes de la Saturn et de la PS-X (4 290F la PS-X garantie un an, version française avec notice en français, prise peritel détachable et un jeu!), sans oublier les micros avec l'ouverture d'une section compatible PC-CD Rom à Arras, Wattrelos et Marseillan. Et si vous voulez gagner des PS-X,

Saturn et 3DO ou dialoguer avec des passionnés, le serveur minitel 36 15 Objectif Games comblera bientôt vos attentes.

Notre objectif: être partout!

**Objectif Games** - 20, rue d'Autun - 71 100 Chalon sur Saône.  
Tel: 85 48 16 40

**Objectif Games** - 1, Place Dupray - 31 000 Toulouse.  
Tel: 61 62 55 66

## → STOP GAMES

Feu vert à l'occasion

Vous économisez vos sous pour les vacances? Et vous voulez aussi plein de jeux pour votre console? Et les mecs, faut pas rêver... à moins de passer nous voir! Nous sommes le filon idéal pour les rêveurs: chez nous vous pouvez réserver, vendre ou acheter des jeux d'occasion sur toutes les consoles à des prix de 30 à 70% moins chers que les jeux neufs! Qui dit mieux? En plus, vous pouvez essayer les jeux avant de les acheter, histoire d'être sûr... Et comme nous tenons à fêter notre première année d'ouverture, une promotion de 10% sur tous les jeux neufs et d'occasion vous est offerte! Dans notre boutique vous attendent aussi la PS-X, la Saturn, la 3DO, la FZ-10 (de Real Panasonic): toutes les meilleures consoles sont là. Et en tant que spécialiste de jeux import, il vous suffit de téléphoner pour trouver votre bonheur. On s'appelle peut être Stop-Games, mais à vrai dire rien ne nous arrête!

**Stop-Games** - 6, rue d'Arras - 75 005 Paris - Tel: 43 54 41 44  
Metro Cardinal Lemoine-Jussieu



29, Rue Gambetta 62000  
Arras 21/23/46/43

20, Rue d'Autun 71100  
Chalon/Saône 85/48/16/40

4/6, Rue de Noisy 94360  
Bry/Marne 47/06/34/13

11, Rue de la Justice 68100  
Mulhouse 89/46/48/43

1, Place Dupuy 31000  
Toulouse 61/62/55/66

1, Rue de la République  
25000 Besançon 81/82/82/23

NEUF - OCCASION - REPRISES A DES PRIX "CANONS"

SUPER NES	MEGADRIVE	NEO GEO CD	PSX
DBZ 4 (jap) 499	32X M K 2 449	Console 50hz 3290	Console TEL
Donkey kong 399	32X Doom 349	Console 60hz 3490	Ridge racer TEL
Demon'crest 449	Lion king 399	AOE 2 399	Toshinden TEL
Megaman X2 449	Fifa 95 399	Fl special 399	Tekken TEL
Earthworm J 449	Soleil 399	Sidekicks 3 399	Jumping TEL
Samurai sp. 449	Shining force2 399	King of F. 94 399	Vampire TEL
NBA live 95 449	Syndicate 399	Samurai 2 399	Philosoma TEL
NBA jam TE 449	Flink 399	View point 449	Gunners TEL
Street racer 399	Pitfall 399	Double dragon 399	Autres news TEL
Star wars 3 449	Theme park 399	Last resort 399	<b>SATURN</b>
Lion king 449	Animaniacs 399	Trash rally 399	Console TEL
Front mission 449	Street racer 399	Aero fighter2 399	Shinobi TEL
Super sf 2 499	True lies 399	Fatal fury 3 449	ASTAL TEL
Superstar soccer 449	Sonic 4 379	Bowling 399	Deadalus TEL
Jordan 449	Earthworm J. 399	Magician Lord 399	Daytona TEL
Mortal K 2 449	Probotector 399	Spinmaster 399	Victory goal TEL
Batman 449	Dragon 399	Agressor 449	Autres news TEL
Rise of Robots 449	X men 2 399	Galaxy fight 449	<b>PC-FX</b>
Syndicate 449	Power drive 399	Puzzle bobble 399	Battle heat 599
Soccer Shootout 449	Bomberman 399	Power spike2 449	Autres news TEL
Autres news TEL	Autres news TEL	Autres news TEL	

### FRANCHISE GRATUITE OBJECTIF GAMES

Vous souhaitez créer un magasin indépendant avec une enseigne de renom, sans pour autant payer un droit d'entrée exorbitant et des royalties mensuelles. Vous dirigez déjà un magasin et vous désirez augmenter votre chiffre d'affaires sans pour autant perdre votre indépendance. Alors demandez nous, sans aucun engagement de votre part, une documentation à :

• **OBJECTIF GAMES FRANCHISE**  
29, rue Gambetta 62000 ARRAS

### Partenaires

Wattrelos : 20/02/04/54  
Marseillan : 67/01/74/14  
Metz : 87/36/83/59

**PORT** : expédition 48 H.  
COLISSIMO 30F/JEU,  
50 F / CONSOLE.

**REGLEMENT** : chèque,  
mandat, Carte Bleue,  
CRBT : rajouter 30 F



### STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris  
Tél. & Fax : 43 54 41 44  
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Reservez,  
vendez,  
achetez vos  
jeux d'occasion  
de 30 à 70 %  
moins chers que  
les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H 30 À 19H 30

### PROMO 10% SUR TOUS LES JEUX

SUPER NINTENDO	SATURN
Bomberman 3 Tel.	Daytona Tel.
Fatal Fury Tel.	Astal Tel.
Excite Stage Tel.	Victory Goal Tel.
Internal Super Star Soccer 399 F	Panzer Dragon Tel.
Rockman 7 Tel.	
Dragon Ball Z 4 RPG Tel.	<b>PSX</b>
Chrono Trigger Tel.	Tekken Tel.
NBA Jam Tel.	Gunners Heaven Tel.
	Gundam Tel.
<b>NEO GEO CD</b>	Rule of Reiba Tel.
Fatal Fury 3 Tel.	Aqua Notes Holiday Tel.
Side Kick 3 Tel.	Ace Combat Tel.
Double Dragon Tel.	Hyper Formation Soccer Tel.
Puzzle Bubble Tel.	Philosoma Tel.
	Ark the Lad Tel.

Consoles et jeux 3DO, Goodies, Cardass, Jeux NEC, Gameboy,  
Game Gear, Mega Drive, Neo Geo cartouches disponibles  
Jeux occasion sur toutes les consoles.

### K7 VIDEO DBZ de 1 à 12 129F

**BON DE COMMANDE** à renvoyer à  
SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison  
48h  
chrono

PRIX	Nom .....	Prénom .....
	Adresse .....	
	..... CP / / / /	
	Ville..... Tél .....	
	Reglement : o Cheque Signature :	
	o Mandat-Lettre	
	o CB / / / / / / / / / / / / / / / /	

C-44 **TOTAL + frais de port**  
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F  
(+ 10 F en recommandé)



## → SUPER GAMES

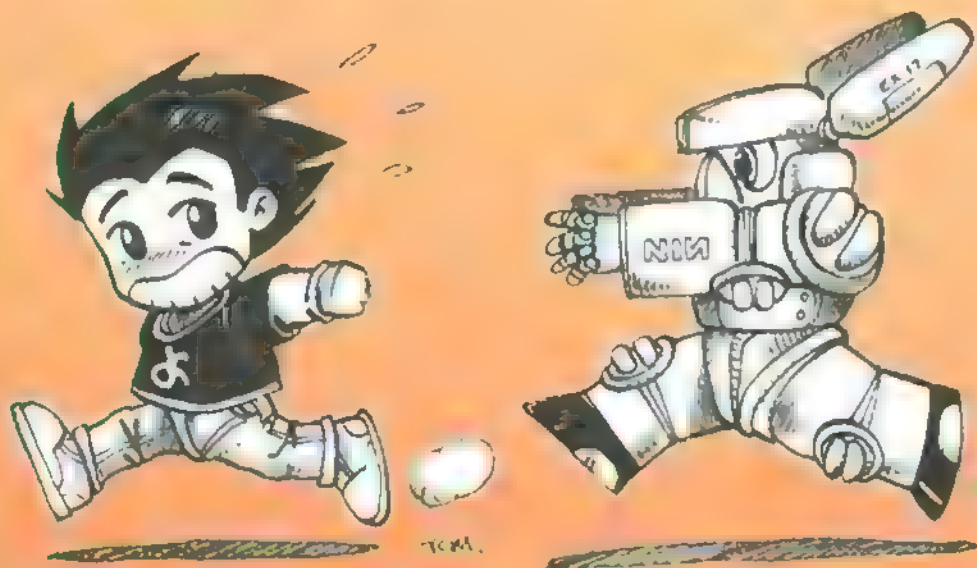
### Le plein de super

Ces nouveaux commerçants promettent beaucoup! Avec déjà trois magasins en France à Beziers, St Etienne, Agde et ce mois-ci une nouvelle ouverture à Narbonne, SuperGames s'annonce comme une valeur sûre du jeu vidéo sous toutes ses formes. Chez Alain, Denis et Bruno, vous trouvez des sourires accueillants, toutes les consoles et des jeux à gogo dont toutes les nouveautés sur toutes les machines bien sûr! De la GB à la Saturn en passant par la MD, la SNIN, la 3DO et la PS-X, ils ont tout! Et vous jouerez, pour essayer avant d'acheter, en buvant un petit café, histoire de faire plaisir. Et pour faire passer les crampes, vous allez faire un tour au rayon Goodies!

Chez eux, on est loin de la grande distribution, ce sont des artisans dans le sens noble du terme ce qui ne les empêche pas d'avoir toutes les dernières nouveautés. Grâce à eux, vous entrez dans le rêve des jeux vidéo et des Goodies (c'est beau!) et ils louent même des K7 vidéo!

Si vous voulez entrer dans la famille, la franchise est gratuite pour les futurs revendeurs. Appelez Alain au **67 28 98 57**.

**SuperGames** - 33, avenue Jean Moulin - 34 500 Béziers



## → INFOGAME ACTION

### Toute la Japanimation

"Action!" crie le réalisateur avant de filmer. "Action", crions-nous pour vous dégouter toute la Japanimation en direct du Japon! C'est grâce à cette motivation que vous trouvez chez Iga, le spécialiste DBZ à Lyon, des PP, Power Level, Hero Collection, visual, vidéos, posters, mangas, garage en kit "Gokouta" en exclusivité, figurines, classeurs mais aussi Art Books, Bastard, Vidéo Girl... N'hésitez pas à nous contacter pour toute commande spéciale et les "introuvables" qui vous font rêver.

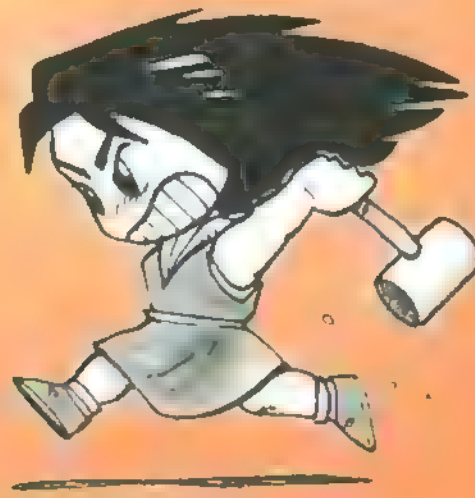
Côté jeux vidéo, nos actions trépidantes nous permettent de vendre de nombreux jeux neufs à des prix sacrifiés à partir de 99F sur Super Nintendo et Megadrive. Nous avons aussi toutes les dernières nouveautés sur PS-X avec bientôt Dragon Ball Z. Appelez-nous pour les meilleurs tarifs, nous proposons actuellement une baisse de prix sur cette console!!! InfoGame Action c'est aussi des jeux vidéo d'occasion et des imports.

l'informatique (jeux PC, Amiga, matériel neuf d'occasion...).

Revendeurs, papeterie, vidéo clubs, contactez-nous si vous désirez revendre Dragon Ball aux meilleurs prix!

### InfoGame Action

113, rue Anatole France  
69 100 Villeurbanne.  
Tel: (16) 78 03 19 36.



## LES SPECIALISTES DU JEU VIDEO

### GAMES Béziers

33, av. Jean Moulin - Tél. 67 28 98 57

### GAMES Vidéo Magic Agde

Rés. Phil - Do - 7, rue Chateaudun - Tél. 67 21 07 21

### GAMES St Etienne

11, rue des Creuses - Tél. 77 38 49 81

**SUPERGAMES** Narbonne : adresse non communiquée

**TOUS les GOODIES**  
Made in Japan!  
(DBZ - SAILOR MOON -  
YUYU HAKUSHO)

PSX SONY  
NINTENDO  
SNK  
3 DO  
SEGA  
CD ROM PC

Si vous souhaitez  
créer votre  
propre magasin  
indépendant  
et nous rejoindre

Tél. au  
67 28 98 57

**NOUVEAU**  
**LOCATION JEUX SEGA**

**Nouveau**  
**Narbonne**

### CARTE DE COLLECTION

DBZ : power level 13  
DP 23  
héro collection 3  
SAILOR MOON  
MAGIC KNIGHT RAYEARTH  
YO YO HAKUSHO  
Et autre .....

### MANGA et ANIME COMICS

DBZ : Volume 41 et anciens volumes  
VIDEO GIRL AI  
OH ! MY GODESS  
BASTARD  
Et autre....

### GOODIES

FILM DBZ  
CIBER CITY  
DOMINION  
Et autre.....

POSTER  
FIGURINE

### CONSOLE

**INFO**  
**GAME**

REVENDEUR  
CONTACTEZ-  
NOUS!



113, rue Anatole France  
69100 VILLEURBANNE  
☎ 78.03.19.36 - Fax. 78.03.19.36



# MICROSTEEL

29, rue Jean Pierre Timbaud  
75011 PARIS  
Tél : 43 57 96 27  
Fax : 43 57 96 28  
Ouvert du mardi au dimanche de 11h à 19h30  
Métro République

## Les Nouvelles Consoles

### Sony PSX

5990 F  
+ 1 Jeu au Choix

### Sega SATURN

5990 F  
+ 1 Jeu au Choix

### HI SATURN

Carte VIDEO CD intégrée  
Compatible Photo CD  
36 MB de mémoire Ram

5990 F  
+ 1 Jeu au Choix

### Carte VIDEO CD SATURN

1690 F

## Les Accessoires

Manette 329 F  
150 Frs

en 5 MOIS  
Après acceptation du dossier

## Les Accessoires

Pad SATURN 290 Frs	Pad PSX 290 Frs
Pad Arcade Saturn 690 Frs	Pad Arcade PSX 690 Frs
Souris Saturn 290 Frs	Souris PSX 290 Frs
Memory Card Saturn 390 Frs	Memory Card PSX 249 Frs
Sixtupleur Saturn 350 Frs	Pad Neocom PSX 450 Frs
Cable periferi RGB Saturn 350 Frs	Cable periferi RGB PSX 450 Frs
Volant Saturn 1eL	ASCH Pad PSX 390 Frs

## Les Jeux

Virtua Fighter	Rampage	Tekken	Space Griffon V.F.
Cock Wars Knight	Virtua Hustle	King of Fists	Raiden Project
Cele Racer	Petite Beach Golf	Cruiser Crackers	Cyber Slid
Contra	in a line	Pandora's Desire	Star Blade
Virtua Cop	Deadlands	Ridge Racer	tekken
Myst	Solo Pocket 2	Twin Castles	U.F. Frenzy
Demons USA	Heat Chase Connection	Mister Tova GP	Contra Race
Panzer Dragon	Tana	Ikki de Bane	Jumping Flash

## Astal

## Gunners Heaven

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandes à retourner sur papier libre à :  
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS

Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

## → MICROSTEEL

Ca, c'est de la gamme!

Il faut vous l'avouer, on a un petit défaut chez Microsteel... on est impatients! On veut toujours tout, tout de suite! Et le pire c'est qu'on l'a!!! C'est grâce à cette impatience liée à une grande ténacité que vous trouvez tout chez nous: des nouvelles consoles comme la PS-X et la Saturn aux tous derniers jeux et accessoires; du DX266 au tout dernier Pentium... Tout je vous dis! Et si vous avez des questions ludiques ou techniques, pas de problème on saura vous conseiller (nos vendeurs potassent tous les sujets en cours du soir entre une partie de Tekken et de Dark Forces!). Quant au service après-vente, nous nous occupons avec diligence de tous vos petits tracas et nous sommes toujours là à votre disposition si vous branchez votre console sur le grille pains ou si vous avez mis un toast dans le CD Rom dans un moment de délire! Appelez-nous au 43 38 98 77 ou venez nous voir 29, rue Jean-Pierre Tim-



baud dans le 11<sup>ème</sup> arrondissement. Nos vendeurs passionnés et impatients vous attendent du lundi au samedi de 9h30 à 19h30.

Scoop! Réservez dès aujourd'hui les nouveautés à venir: les premiers seront servis à prix réduits.

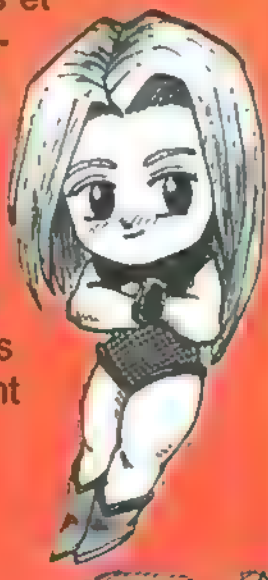
Métro République

## → AMIE LE PRO

Fidèle au poste

Reprenez tous en chœur: Joyeux anniversaire! Joyeux anniversaire! Mais j'en vois au fond qui resquillent, qui font semblant de chanter, qui trouvent que c'est la honte! Heureusement, tous ceux qui nous connaissent depuis 10 ans sont fidèles au poste et viennent fêter avec nous ces dix ans de bons et loyaux services. Ces amis malins savent bien qu'à cette occasion, nous faisons des cadeaux! Actuellement nous vous offrons 20% de jeux en plus! C'est à dire que si vous achetez 500F de jeux, vous partirez avec 100F de jeux gratuits en plus! Alors, vous chantez maintenant à ce que je vois! (faites gaffe aux canettes lancées par les voisins mécontents...) Vu votre voix, venez plutôt nous voir dans nos 250m2 de magasin et vous pourrez apprécier l'étendue de notre gamme: outre notre espace dédié aux ordinateurs familiaux type Atari et Amiga, nous avons également un espace Home PC où vous construirez votre ordinateur comme un mécano et un espace consoles où tous les derniers produits sont en vente (PS-X, Saturn, 3DO...). Tous ces lieux sont assortis d'un large choix de jeux neufs et d'occasion. Amie maîtrisant lui-même le service après-vente vous offre deux ans de garantie sur les PC et les consoles. Et ce n'est pas tout! Nous rachetons et échangeons aussi vos jeux et consoles aux meilleures conditions. Pourquoi chercher ailleurs que chez un fidèle "Amie" présent depuis 10 ans maintenant?

Amie le Pro - 11, Bd Voltaire  
75 011 Paris - Tel: 43 57 48 20  
Métro République



# AMIE LE PRO. 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

NEUF OCCASIONS

CONSOLE PSX  
SATURN 3DO  
GARANTIE  
2 ANS  
+ 3 ECHANGES  
GRATUITS

ACHETEZ  
500 F  
de jeux d'occasion



GAGNEZ  
1 JEU  
GRATUIT  
dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter 50 pour 1 jeu de même valeur

### NINTENDO

CHRONO TIGER (JAP) 549 F  
DRAGON BALL Z 490 F  
FATAL FURY SPECIAL 429 F  
FIRE FIGHTER 449 F  
FUSION OF GAYA 399 F  
INTERNATIONAL SOCCER 399 F  
NBA JAM II 449 F  
SECRET OF MANA 449 F  
SOUL BLAZER 449 F  
TWIN DOTTLE MARIO 399 F

### MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER 399 F  
ASTERIX II 399 F  
BATMAN ROBIN 399 F  
LEGEND OF THOR 399 F  
NBA JAM II 449 F  
RISTAR 399 F  
ROAD RASH II 399 F  
SAMURAI SHODOWN 399 F  
STREET RACER 399 F  
WARLOCK 399 F

### SATURN

+ 1 jeu 3990 F

MANETTE 329 F  
ASTAL 499 F  
CLOCK WORK NIGHT 375 F  
DAYTONA 499 F  
GOTHA 549 F  
PANZER DRAGON 499 F  
SHINOBIE 399 F  
VIRTUA RACING 399 F

### PSX

+ 1 jeu 3990 F

MANETTE 329 F  
MEMORY CARD 249 F  
ARC THE LAD 399 F  
BOXER'S ROAD 399 F  
GUNNERS HEAVEN 399 F  
KICK THE BLOOD 499 F  
STARBLADE 575 F  
TEKKEN 575 F  
TOSHINDEN 549 F

### 3DO

+ 1 jeu 3990 F

FLASHBACK 349 F  
GEX 375 F  
IMMORTAL 399 F  
MAD DOG II 399 F  
MYST 399 F  
RETURN FIRE 369 F  
THEME PARK 375 F

### LES REPRISES D'AMIE

AMIE

RACHETE AU

COMPTANT :

ORDINATEURS - CONSOLES

PERIPHERIQUES

CARTOUCHES LOGICIELS

JEUX - UTILITAIRES

MONDRIENNES FORMULES

D'ECHANGE SUR

CARTOUCHES MEGA

DRIVE, NEO GEO, ETC.

RESERVEZ ET

VENDEZ VOS

ORDINATEURS,

CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom

Prénoms

Adresse

Code postal

Ville

M. / Mlle

Tous nos prix sont TTC

Les promotions ne sont pas cumulables

### 100 F

BOXING LEGEND  
EDF  
EEK THE CATS  
FACE BALL 2000  
FIRST SAMURAI  
GEORGE FOREMAN  
JAMES BOND JUNIOR  
MAG (A. QUEST) (JAP)  
PARODIUS (JAP)  
PIT FIGHTER  
PILOT WINGS  
STARWINGS  
STREET FIGHTER  
WORLD LEAGUE BASKET

### 150 F

ADAM'S FAMILY II  
ALLEN III  
BALL-Z  
COOL SPOT  
FATAL FURY  
GODS  
JURASSIC PARK  
MORTAL KOMBAT  
OUT OF THIS WORLD  
SOCCER KID  
SPIDER MAN X MEN  
STAR WARS  
STREET FIGHTER TURBO  
TINY TOONS

### 200 F

BUBSY  
CHOPLIFFER III  
CYBERNATOR  
EQUINOX  
FLASHBACK  
LEGEND  
MR. NUTZ  
NBA SHOW DOWN  
ROGER RABBIT  
SUPER DANNY  
SKY BLAZER  
TECHNO NBA  
YOUNG MERLIN  
ZELDA III

### 250 F

BLACK THORNS  
DONKEY KONG  
EARTHWORK JIM  
FIFA SOCCER  
FORMATION SOCCER 94  
INDIANA JONES  
INDY CAR  
MEGAMAN X  
MORTAL KOMBAT II  
NBA LIVES 95  
NHL 94  
ROU LION  
SPARTAN  
STREET RACER

### 300 F

BATMAN & ROBIN  
DEMON'S CREST  
DRAGON BALL Z III  
FATAL FURY SPECIAL  
FIRE MAN  
INTERNATIONAL SUPER STAR  
NBA JAM II  
PAC IN TIME  
PUNCH OUT  
RETURN OF JEDI  
SECRET OF MANA  
SOUL BLAZER  
SUPER STREET FIGHTER II  
WARLOCK

### MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F  
ALIEN STORM  
BONAZA BROS  
CALIFORNIA GAMES  
CYBORG JUSTICE  
FINAL ZONE  
KID CHAMELEON  
MIKE DIKTA  
STRIDER  
SUPER THUNDER BLADE  
SUPER HYDLIDE  
SHADOW OF THE BEAST  
TECHNO CUP  
ZANY GOLF

### 100 F

ANOTHER WORLD  
ATOMIC RUNNER  
BUBSY  
COOL SPOT  
F22  
LHX ATTACK CHOPPER  
MEGAMANIA  
MORTAL KOMBAT  
POWER MONGER  
PUGGY  
ROLLING THUNDER II  
SONIC II  
TERMINATION ULTIMATE SOCCER

### 150 F

ALLADIN  
ECCO DOLPHIN  
ETERNAL CHAMPION  
FIFA SOCCER  
FLASH BACK  
PINK PANTHERE  
RISE OF THE ROBOT  
ROCKETKNIGHT  
SHAO FU  
SHINOBIE III  
STREET FIGHTER II  
TINY TOONS  
TORTUE FIGHTER  
WINTER OLYMPIQUE

### 200 F

AGRESSOR OF DARK COMBAT  
BASE BALL STAR II  
KING OF FIGHTER 94  
SAMURAI SHODOWN  
WORLD HEROES II JET

### 250 F

3 COUNT BOUNT  
BASE BALL 2020  
BASE BALL STAR I  
EIGHT MAN  
SOCCER BRAWL

### 300 F

AGRESSOR OF DARK KOMBAT  
ART OF FIGHTING II  
SAMURAI SHODOWN  
SUPER SIDE KICK II  
WORLD HEROES II JET

### NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2490 F

190 F  
FATAL FURY SPECIAL  
SAMURAI SHODOWN  
SIDE KICK II  
SONIC WINGS II  
TOP HUNTER

### 290 F

390 F  
GALAXY FIGHT  
FATAL FURY III  
MUTATION NATION  
VIEW POINT  
WOLF JAMMER

### NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

190 F  
BLUE'S JOURNEY  
CIBER LIPS  
FATAL FURY  
HAM 1975  
WORLD HEROES

### 350 F

390 F  
AGRESSOR OF DARK KOMBAT  
ART OF FIGHTING II  
SAMURAI SHODOWN  
SUPER SIDE KICK II  
WORLD HEROES II JET

### 3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

190 F  
NIGHTTRAP  
REBEL ASSAULT  
SLAYER  
SUPREME WARRIOR  
THE HORDE

### 250 F

CRIME PATROL  
FIFA SOCCER  
HOME ALONE  
QUARANTINE  
THEME PARK

### 300 F

DEMOLITION MAN  
NEED FOR SPEED  
ROAD RASH  
SAMURAI SHODOWN  
SUPER STREET FIGHTER

### SATURN

299 F  
CLOCK WORK NIGHT  
GALE RACER

### 349 F

VIRTUA FIGHTER  
MYST

### 399 F

PANZER DRAGON  
DAYTONA

### PSX

299 F  
CYBER SLEET  
SPACE GRIFFON  
MOTOR TOONS

### 349 F

RIDGE RACER  
COSMIC RACE  
PARODIUS

### 399 F

KICK THE BLOOD  
TOSHINDEN  
RAIDEN II

J'achète  
J'échange  
Mettre une croix  
Code postal  
Ville  
M. / Mlle  
Tous nos prix sont TTC  
Les promotions ne sont pas cumulables

Ne pas cocher le jeu que vous désirez  
Ne pas cocher le jeu que vous donnez  
pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste,  
nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F  
CHèque - CCP - CARTE BLEUE Date d'expiration : 1 1 1 1  
Date Signature



## → KATANA

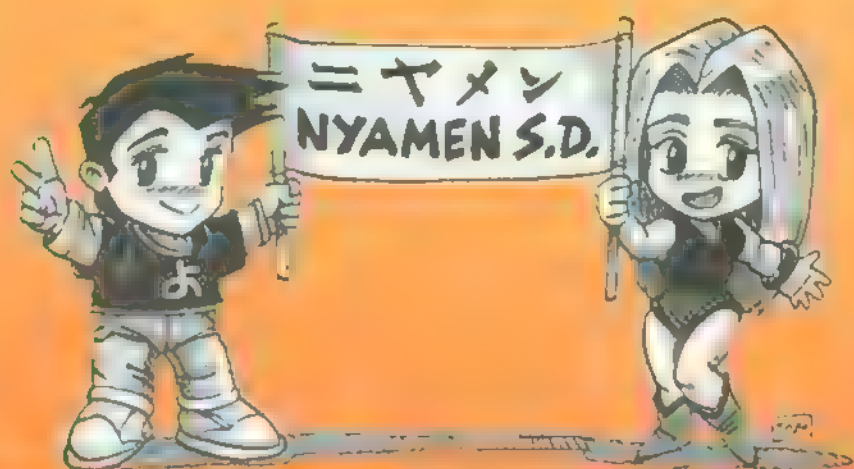
### Milite contre l'arnaque

Ecoutez joueurs passionnés, la chanson de Katana qui clame haut et fort sa probité: nous ne sommes pas là pour vous vendre des cacahuètes ou des tomates ni des produits sous-traités en direct de Honk Kong! Nous ne sommes pas là pour vous arnaquer mais pour vous conseiller selon vos besoins et vos envies vers des produits de qualité vendus aux meilleurs prix. Car nous aussi nous sommes des passionnés et à votre place on n'aimerait pas non plus se faire arnaquer, na! En tant que "fondus" de jeux vidéo et de Japanimation, nous essayons toujours de trouver des produits originaux et recherchés comme les plus beaux Art Books (SNK World par exemple), des répliques plastiques très convaincantes made in Japan de Guns à billes, de nouvelles cartes, des OAV originaux, mais aussi tous les derniers hits pour vos consoles, les consoles qui vont avec tant qu'on y est (officielles ou en import) et des centaines de magazines étrangers dédiés aux jeux... Que votre passion soit les jeux vidéo ou la Japanimation, nous sommes les spécialistes des deux! Et nous ne nous arrêtons pas seulement à DBZ et Sailormoon, on en vend car il faut bien manger (...) mais il n'y a pas qu'eux qui méritent d'être connus et heureusement nous connaissons tous les autres! N'hésitez pas à faire des réservations à l'avance sur les nouveautés en jeux ou mangas, vous ne serez pas oubliés. Alors à très bientôt...

Catalogue en couleurs gratuit sur demande au **40 34 59 31**.

**Katana** - 7, rue Mathis. 75 019 Paris.

Ouvert tous les jours de 9h à 19h30 et même le dimanche de 10h à 14h!



VENTE PAR CORRESPONDANCE  
(OULA NOTRE ADRESSE...)

**VIDEO**

TOUTES LES NOUVEAUTÉS

**PSX**

DARKSTALKER - ARC THE LAD  
GUNNERS HEAVEN - RAYMAN  
etc... (à partir de 550 frs)

**SATURN**

SHINOBI - VIRTUA RACING  
ASTAL - ETC... (à partir de 449 frs)

**NEO-GEO CD (& cart...)**

FATAL FURY 3 - PALSTAR - SIDEKICKS 3 - DOUBLE DRAGON  
PUZZLE BUBBLE - etc... (à partir de 349 frs)

**3DO JAGUAR PC FX-S. NIN-MD**

**ACCESSOIRES**

JOYPAD TTES CONSOLES - ACTION REPLAY PSX - VOLANT  
SATURN (env-600 frs) - CABLE POUR MONITEUR AMSTRAD (140frs)

**JAPANIME**

**CATALOGUE GRATUIT**  
JEUX VIDEO - JAPANIMATION

K7 OAV V.fr: LODOSS 4 - RANMA 1/2 vol 2 - KOJIRO - IRIA  
UROTSUKIDOJI 2 - CYBER CITY 3 - MEGALOPOLIS etc...

K7 OAV PAL ANGL - OAV PAL JAP (ep. DBZ - DNA2 - JOJO  
FATAL FURY - VIDEO GIRL - LA BLUE GIRL etc...

MANGA jap: KAZE - PLASTIC LITTLE - FATAL FURY etc...

MANGAS vf: DRAGON BALL vol 14 - VIDEO GIRL vol 7 ect ...

ART BOOK - FIGURINES - GOODIES (toutes series) - GUNS (répliques)

**40 34 59 31**  
7 Rue mathis 75019 PARIS Tel:

Tu veux en **savoir plus,**  
**épater** tes copains?

Tiens-toi au courant des dernières  
**nouveautés Jeux.**  
**Consoles. Mangas,**

sur le

**3615**  
**CONSOLESPLUS**

## → DIFINTEL MICRO

### Demandez leur la lune!

Ce n'est plus la peine d'errer comme une âme en peine à la recherche des produits et des meilleurs prix: il vous suffit de vous adresser à la boutique Difintel la plus proche! Que vous soyez fan de jeux vidéo, de micros, de Japanimation, de musique ou de film (...), notre but est de vous satisfaire dans tous ces domaines. De nos consoles de jeu des plus simples (NES, GB...) aux plus évoluées telles que la PS-X, du jeu CD-Rom au PC Multimédia, de la carte Drag au collector Macross, Difintel Micro a tout testé pour vous! Et vous n'avez aucune attente à craindre car les boutiques ont toutes les dernières nouveautés en même temps que les USA et le Japon, et à de très bon prix! Un vaste catalogue de produits d'occasion et une multitude de produits très spécialisés sont aussi au programme de nos services. Notre secret est simple: nous sommes 18 à nous être regroupés autour d'une centrale d'achat qui se démène pour trouver tout ce que vous désirez et qui négocie les meilleurs prix. Bien sûr, notre service après vente n'est pas oublié pour vos consoles et vos PC: une carte club vous permet entre autres intérêts de bénéficier de remises supplémentaires. Pas de doute, Difintel c'est cool! Que les malchanceux qui habitent loin d'une de nos boutiques se rassurent car nombreux sont les candidats qui veulent rejoindre l'équipe: demain les enseignes Difintel seront partout! Au fait, si vous voulez ouvrir votre boutique et garder le sourire lorsque vos chers clients vous demanderont le dernier volume de Dragon Ball le jour de sa sortie au Japon (gloup!), n'hésitez pas à appeler le **42 77 91 84**: Difintel Micro a la solution!

Nous sommes déjà présents à Dijon, Evreux, Mantes, Paris, Pau, Rouen, Chantilly (...). Déjà plus de 20 boutiques! Et prochainement à Grenoble, Pontoise, Sarcelles...





# Difintel-Micro

**Unique  
en France**

**X-MEN**



Toutes les figurines



DBZ

BEST  
SAINT SEYA



KEN



NEWS  
SATURN PSX



POUR LES  
COLLECTIONNEURS



**Et de nombreux autres articles !  
Jeux vidéo Multimédia Japanimation**

*N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magasin le plus proche !*

Chantilly : 101 rue du Connétable.....	44.21.25.12
Chelles : 11 avenue du Maréchal Foch .....	64.21.55.44
Dijon : C.Cial Fontaine d'Ouches .....	80.42.82.67
Evreux : C.Cial du Parvis - rue F. Roosevelt.....	32.62.54.09
Fontenay aux Roses : 91 rue Boucicaut .....	47.02.54.56
Le Creusot : 29 rue du Général Leclerc .....	85.55.08.02
Livry Gargan : Cité César Collaveri .....	43.51.03.54
Mandelieu : 154 avenue de Canne.....	93.93.54.33
Mantes : 4 rue Cadotte - Espace Corot .....	34.97.52.20
Paris 3e : 64 rue de Turbigo.....	42.77.91.32

Paris 15e : 215 rue de Vaugirard.....	45.66.88.88
Paris 17e : 60 rue Guy Moquet.....	44.85.73.89
Paris 19e : 64 rue de Meaux .....	42.02.08.08
Pau : 13 rue Latapie .....	59.82.82.40
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary.....	30.65.79.61
Pontoise : 17 rue de l'Hôtel de Ville .....	39.75.17.61
Rouen : 174 rue Eau de Robec.....	35.71.45.45
St Maur des Fossés : 5 avenue Pont de Créteil .....	48.86.55.32
Sartrouville : 8 avenue Jean Jaurès .....	39.13.98.21
Nouvelles boutiques : Champigny, Montreuil, Sarcelles, Beauvais, Nice, Dragignan	

Direction achats (1) 42.77.91.84

Photos non contractuelles : Les logos et produits cités dans cette page sont des marques déposées



## CONSOLES +

9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 22 61  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses  
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25

## RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat  
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs  
Richard Hornsby (Spy)  
Nicolas Gavet (Nico)  
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction  
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette  
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro  
François Hermelin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Véronique Boissane, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tiliète dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chef de publicité  
Stéphanie Bonnard (2201)  
Fax : 46 62 25 81

O.P. MEDIA/Janine Hillion  
Service Opérations Spéciales  
Tél. : 46 62 24 20

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)  
Synergie Presse, Alain Stefanescu, directeur général  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél. : (1) 46 38 95 24

Service abonnements  
Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse)  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter).  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)  
BP 53 77932 Perthes Cedex

Marketing  
Responsable : Marlène Reux  
Frédérique Gasbanan (2161)  
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier  
Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion  
Christel Marotte

Responsable informatique éditoriale  
Jérôme Marchandau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)  
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication  
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F  
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :  
Christopher Llewellyn

Éditeur :  
Vincent Cousin  
Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex  
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires

P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn  
Dépôt légal : 2° trimestre 1995  
Photocomposition, montage : Euronumérique.  
Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.  
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000  
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte une double page de couverture (Nintendo) et un supplément gratuit, Consoles +, sous blister.  
Ce supplément gratuit à Consoles + 44 ne peut être vendu séparément.

## Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 CONSOLESPLUS

### VENTES

### SUPER NINTENDO

Vds SFC + 8 jx + AD 29 + 2 man px : 2 000 F à déb. Simon VIGOT, 2, rue de l'Air Marin, 17139 Dompierre-sur-Mer.

Vds SFC + 5 man. (2 infra-rouge) + 3 Adp + 8 jx (SFI + Aladdin) px : 1 400 F Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52

Vds Snin : 400 F, 9 jx de 100 à 300 F, 2 man SF : 150 F Maxime HENRION, 203, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.17.94

Vds Snin + 2 man. + 110 jx (STF 2-Erth Jim-Sol Mana Mickey Mania) px : 2 500 F Yannick BUCHET, 13, square Charlotte Corday, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.66.32

Vds 17 jx SFC de 150 à 250 F Anthony COGLIAN-DRO, 40, rue de Lille, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.20.82 (ap. 18 h)

Vds Astérix 200 F, Cobaye 250 F Turtles in Time px : 200 F Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23

Vds S. nin + 9 jx + 3 man + revues tbe px : 1 500 F Gilles GAULIER, rue Erasme-Guichet, 13220 Châteauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.76.17.58

Vds : S. Metroid, Earthworm Jim, Legend, Aladdin px : 200 F pce Nicolas BAOUSSA, 27, bd Villette, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.85.28

Vds SN 50/60 HZ + Arp. 2 + 2 man. + 1 turbo + 9 jx (tbe) px : 2 500 F Clément CRETIN, 3, rond Point du Chapiot, 38690 La Grand-Lemps. Tél. : 76.55.50.37

Vds 5 jx Snin (MK II...) px : 1 000 F Fabrice CHAOUI, 21, rue Coë, 33130 Begles. Tél. : 56.85.89.09 ap. 18 h

Vds SN + 8 jx : Donkey, DBZ 2, SF 2T, Zelda 3 + Demult. + 2 mn px : 2 000 F Florent RIMBAUD, 15, av. du Lapin Blanc, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.13.62

Vds Snin + 2 Pads + 12 jx (DBZ 2, M. Kart, Zelda, Axel...) px : 2 100 F Frédéric DEKEYSER, La Roseraie, bât. : 4, esc. J, 77220 Gretz. Tél. : (16-1) 64.25.45.78

Vds Snin px : 590 F vds Breath of Fire 2 px : 490 F Raphaël LANTIER, 56, rue des Sarments, 95490 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.21.00.57

Vds Snin + 7 jx (Super SFI, Mario Kart, DBZ 2 Mario Alistar...) px : 1 200 F Quentin RICHARD, 32, rue Louis Delos, 59700 Marquais-Barœul. Tél. : 20.74.97.02

Vds Snin + 7 jx px : 1 500 F à déb. Vds nix jx MD (M. Machine) Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70

Vds Snin + MK II + Mickey + Bob + Batman 2 + Star + Man px : 1 000 F Alexandre SELLEM, 19, av. du Dr. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.01.28

Vds SN + 5 jx 1 300 F. MD + 2 jx + livre 650 F Christophe BRANDY, 18, bd la Boissière, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.57.99.73

Vds jx 200 F SF 2 T, Parodius, Tortug-Ninja, Protector, Mario, Thibaut STEVENART, 2, rue Renoult, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.49.94

Vds, éch. jx Snin et Snin Ach Final Fantasy Legend GB Emmanuel LEPAVE, Menez-Tropic, 29140 St-Yvi. Tél. : 98.94.70.94

Vds Mano World : 130 F, Dragons Lair et Another World : 130 F. Nicolas PEDERSEN, 58, av. de l'Aqueduc, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.46.17

Vds, éch. jx. David SALDANHA, 22, av. de la République, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.82.24.69

Vds S. Nin. + 7 jx px : 1 000 F. Vds MD + 7 jx px : 1 000 F Emmanuel DINNAT, 16, rue André Messager, 95500 Gonessa. Tél. : (16-1) 39.85.48.22

Vds Snin + Mano all Star px : 400 F Régis RICHARD, 38, av. du Président Roosevelt, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.44.88

Vds jx : Street Racer, S. Pinball, Donkey Kong, Country etc... Maxime RIVIERE, 21, rue du Bal, 1200 Rodez. Tél. : 66.68.78.01

Vds Snin + 2 man. + adapt. + 14 jx + Ninscope px : 2 500 F Rémi ASSIR, 15, rue Eugène Delacroix, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.56.87

Vds Snin + 2 jx + adapt. US/Jap + man. turbo px : 650 F Ouall AKROUR, 28, rue Robert Marzi, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.29.55

Vds jx Snin 200 F pce Catherine GUIRAUD, bât. C 26, rds. Les Coteaux, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.73.59

Vds Snin + 4 man. + 18 jx px : 5 500 F à déb. Christophe PINARD, 3, rue Pierre Bonnard, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.05.03

Vds jx Snin : DBZ, Tiny Toons, Mr. Nutz, Schtroups, Masta 200 F pce José ROSITANO, 160, bd de Latte de Tassigny, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.61.77

Vds Mortal Kombat (V. Franc.) Julien DAVID, 70, rue des Poilus, 06140 Vence. Tél. : 93.24.27.07

Vds ou éch. jx Snin de 150 à 300 F (SFM 2, MPT, SN WS, S. Probotector, S. Fox) Saly TOUN, 76, rde de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.26.49

Vds jx Snin 250 F pce (Axelay, R-Type, Dracula FFight 2 Golf) Maxime BERRUE, 78, bld Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 48.51.94.36

Vds Snin + 7 jx + 4 man px : 1 800 F Chi Minh HUYNH, 11 B, rue Jean Mihe, 54100 Nancy. Tél. : 83.98.59.83

Vds 10 jx Snin (Mario Kart, Starwing Street F.) etc Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95300 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17

Vds jx (Lagoon, FFMOL, 7 S. Young M. Another W Equinox, J.P.) Sébastien MONREAL, Kerguionnet, 56110 Gourin. Tél. : 97.23.62.83

Vds Snin + Scope + 2 man. + 6 jx (DK Country, SF2 turbo...) px : 2 000 F Mathieu ROUSSET, 29, rue de la Gabardière, 44400 Réze. Tél. : 40.75.50.54

Vds RR Racing px : 300 F FF Spécial px : 400 F A.O. Fighting : 250 F Daniel AFONSO, 73, rue Riquet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.59.41

Vds Donkey Kong, Street Racer et Earthworm Jim + SN Francis POINGT, Challans, 85000 Vendée. Tél. : 51.35.19.55

Vds Daffy Duck the Marvin Mission (215 F) F-Zéro px : 130 F Damien CESCO, 28, rue Poincaré, 57600 Morsbach. Tél. : 87.85.88.98

Vds ou éch. sur Snin A. World 190 F Magical Quest, Aladdin px : 240 F Jonathan MAZO, 29, rue Robert Bonnard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.15.49

Vds jx Cool Spot px : 250 F Stroum's px : 350 F ou 550 F les 2. Lionel MOUSSEAU, 206, cap des Hauts-de-Monté Carlo, 06320 La Turbie. Tél. : 93.41.18.32

Vds jx Snin de 200 à 300 F Earthworm Jim, Roi Lion, etc... Hamid KAOUJI, 28, rue Havy, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.22.43.65

Vds SN + 2 MS + 6 jx (SSF 20 F1 Pole, Mario Kart Mario) + adapt. 60 HZ 1 700 F. Gérard MORNET, 3 ter, rue d'Auffargis, 78690 Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.46.42.53

Vds Snin + 2 jx : S. Marioworld + S. Tennis px : 400 F Mathieu VILLATTE, 9, rue le Corbusier, 13050 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.54.89

Vds Snin + 2 man. + Donkey Kong et 4 jx px : 1 500 F Pierre LAPORTE, 1, les Chagnerrasses, 33570 Les Artigues-de-Lussac. Tél. : 57.24.32.55

Vds jx Snin de 100 à 200 F pce Wilfred THIBAUD, 53, rue Traversière, Labonne, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.70.66

Vds Snin + 3 jx + AD 29 px : 1 100 F Sébastien PERIAG, 7, bd de la Madeleine, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.73.99

Vds jx Snin : Super Street Fighter 2, Turbo px : 50 F Sébastien RAJIGNE, 19, rue Laurence Caroline, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 47.71.07.94

Vds Snin + 7 jx px : 1 500 F ou + 12 jx px : 2 000 F Fabien LECLERE, 17, place de la Laiterie, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.27.57

Vds DBZ 2, Tiny Toon, Joe et Mac, Rival Turt. 150 à 350 F. Yoan MOURET, 14, av. Edouard Michelin, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.39.21.23

Vds Snin + 2 man. + adapt. + 4 man. + 7 jx (NBA, SF 2 T, MK, F1 PP2) px : 1 400 F Jérôme DES-CAMPS, 49 bis, rue du Bois de Boulogne, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.22.84.76

Vds Snin + Kit 60 Hz + jx à prix sacrifiés Guillaume VIALLOU, 7, rue Hector Berlioz, 69009 Lyon. Tél. : 78.43.42.56

Vds Snin + 9 jx + 3 man. + 2 adapt. 60 Hz (DK-MK1-DB 23 etc.) px : 3 500 F Geoffrey PE-GASE, 8, rue du Bihen, 62180 Verton. Tél. : 21.84.00.19

Vds Snin + 5 jx + 2 man. + adapt. (Aladdin + Donkey Kong...) px : 1 000 F Aymeric REPUS-SARD, Cité Genin, bât. : D 1, Fort Blanc, 83200 Toulon. Tél. : 94.62.34.94 ap. 18 h

### MEGADRIVE

Vds World Cup IT, California, Kid Cham : 170 F pce port compris Olivier JANNOT, 24, rue du Rouge-Poirier, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.29.69

Vds MD + 1 jeu 450 F, Mega CD + 1 jeu 800 F ou + 4 jx 1 300 F. Vincent COMBEAU, 61, rue des Pielades, 93180 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.72.93

Vds MD 50-60 HZ + 2 man. + 11 jx (Shining F. Lands) px : 1 500 F Niken SARHADIAN, 138, av. Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.48.02.49

Vds MD + 13 jx (S & K, SF2, Aladdin, Flashback) Sébastien WANNYN, Collège Larvoisier, rue Vailant, 59130 Lambersart.

Vds MD + 2 man infra R. + 9 jx (Sonic 3, MK, F1...) px à déb. Cyrille LALLEMENT, 7, rue Victor Hugo, 60600 Clermont. Tél. : 44.50.36.94

Vds MD + 6 jx : 1 200 F. Vds Mega-CD + 5 jx px : 1 500 F Antoine BLAUSQUE, 19, rue de la Basselière, 59120 Loos. Tél. : 20.07.88.62

Vds jx MD : MK, Land, Tiny T. px : 150 F pce, Mick M., Ecco px : 220 F pce Arnaud LE BOUCHER, 121, rue Jean-Jaurès, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.34.70 (ap. 18 h 30)

Vds jx MD : Virtua, Nba, SSF 2, SF 2 Fifa, etc. p. 150 à 200 F. Cédric CAUMONT, 2, rue Jolimont, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.83.77

Vds MD + 8 jx + 2 Pad + adapt. px : 950 F tbe Vincent SCHAPMAN, 91, rue Jean Jaurès, 95400 Amouville-les-Gonesses. Tél. : (16-1) 39.87.27.8 (ap. 18 h)

Vds ou éch. MD, MCD, Snin Philippe OSTALZ, 22, rue Jules Ferry, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.48.28

Vds MD + 6 jx + 2 man. (Fifa 95, DBZ etc.) tbe px : 1 000 F Grégory AUBRY, 58 bis, rue St-Hubert, 91390 Morsang-sur-Orge.

Vds MD + 3 Pad + 18 jx px : 2 800 F Frédéric PETIOT, 2, allée de Porquerolles, 77178 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.11.32

Vds MD + 14 jx (Fifa 95, Nba Jam, S. Strike, SF 2 Flashback, Road Rash, 2. Px : 2 000 F Sylvain CRESSON, 153, av. du Maréchal Leclerc, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.82.48

Vds MD + 2 man. + 8 jx MK, S. of Rage II, etc. + adapt. Jap. px : 1 300 F Frédéric CHAMBAT, A Chassignat, 01480 Farsins. Tél. : 74.87.94.07

Vds MD + 2 man. (6 boutons) + cadeaux. Nicolas DUPONT, 118, rds. Guy Mollet, 59221 Baurville. Tél. : 20.85.65.24

Vds MD + 2 man. 6 boutons + 11 jx (Fifa, Sonic Menacer). Arnaud DESQUIENS, 168, rue Raymond Derain, 59700 Marquais-Barœul. Tél. : 20.72.81.78

Vds MD + 2 Pads, infra rouge turbo + 12 jx (Sonic 3, Aladdin, ZMF...) Benjamin MATAGON, 17, rue de l'Orge, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 84.59.60.27

Vds sur MD 32 X Doom 300 F ou éch. contre St Wars 32 X. Laurent-David GAVARRO, L'île Vert, 24, allée des Églantiers, 06560 Veillonville. Tél. : 92.94.01.15

Vds MD + 2 jx + 2 man. px : 700 F à déb. Jérôme RUCKEBUCH, 4, allée des Castors, 59170 Croix. Tél. : 20.89.08.85

Vds MD + 10 jx (DBZ, Aladdin etc...) px : 2 700 Ludovic DUGENY, 5, allée Salvador Allend, 78990 Elancourt.

Vds sur MD Skitchin, px : 300 F, PSG Football px : 250 F Karim BELAID, 1, rue de la République, 78920 Ecqueville. Tél. : (16-1) 34.75.92.69





# SCORE GAMES



**SUPERSOCCER**

5100 2262



# DARKSTALKER

**TOULOUSE**  
14 rue Temponière  
(angle 1 Temponière)  
60200 COMPIEGN  
**61 21 62 16**

**COMPIEGNE**  
37 cours Guynem  
60200 COMPIEGN  
**44 20 52 52**

**VENTE PAR  
CORRESPONDANT**  
46 rue des Fossés St Bern  
75005 PARIS  
**(1) 43 290 290**

**NOUVEAU**

Dragon Ball Z 2	379
<b>JEUX NEUFS</b>	
Flashback	199
Bugs Bunny	199
Shaq-Fu	199
NBA Jam	199
Jurassic Park 2	199
Legend	199
Pop'n Twin Bee	199
Blazing Skies	199
Blues Brothers	199
Blacks	199
Arise Fatale	199
Asterix	249
Desert Fighter	299
Terran Fighters	299
Super Mario Kart	299
Super Bomberman 2	299
Street Racer	369
Let's & Dr. Mario	389
NHL 95	399
Mortal Kombat 2	399
Cannon Funder	399
NBA Live 95	399
Hagane	449
Super Adventure Island 2	449
Super 3D Kid	449
Demon's Crest	449
Secret of Mana + Livre	449
Kid Clown	449
Le Roi Lion	449
Donkey Kong Country	469
Final Fantasy 3	549
Pack Man 2	TEI
Illusion Of Time	TEI
<b>JAGUAR</b>	
Jaguar neuve + 1 pad	1290
Jaguar occasion + 1 pad	990
Lecteur CD-Rom + 1 jeu	1390
<b>JEUX OCCASION</b>	
Brutal Foothall	199
Kasumi Ninja	199
Syndicate	299
Val D'Iscer	299
Iron Soldier	299
<b>JEUX NEUFS</b>	
Fight For Life	TEI
Burn Out	TEI
Dragon	399
Hover Strike	449
Sensible Soccer	449
Alien VS Predator	499
<b>NOUVEAU</b>	

**CATALOGUE  
64 PAGES  
GRATUIT  
TELEPHONEZ  
36 684 68**

**LIVRAISON  
CHRONOPOST  
24 HEURES**

**NOUVEAU**

**GAGNEZ  
DES  
cadeaux !!!**

FRAIS DE PORT (1 à 3 jours : 30F)	CONSOLE 60F	<b>30F</b>	Signature :
<b>TOTAL A PAYER</b>			



# petites annonces

Vds MD Fr. + Pad + man. d'Arcade px : 400 F  
Laurent CASSOU, 46, rue de la Marne, 69500  
Bron. Tél. : 78.26.49.88

Vds Sonic 1, 2, Stnder-Lotus turbo Challenge.  
Aladdin, Terminator... Guillaume REMOND, 41,  
rue Joseph Lhoste, 77100 Mareuil-les-Meaux.  
Tél. : (16-1) 64.33.09.56

Vds MD + 2 man. + Aladdin px : 700 F ss gar  
Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles Gonneau,  
77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.42.05

Vds 5 px (Flashback...) + 2 man. 6 boutons px  
1 000 F. Rémi DIOMEDE, 14, av. de la Rouve-  
rale, 83580 Gassin. Tél. : 94.56.47.04

Vds sur MD : MK II : 250 FDBZ : 200 F Earth  
Worm. Jim. px : 250 F. Aurélien SABLONNIERE,  
38, chemin du Bois Payen, 95300 Pontoise.  
Tél. : (16-1) 30.73.93.92

Vds MD + jeu MCD + 5 px + 2 man. px 2 500 F  
Christophe GURSKI, 30, rue de la Forêt, 27910  
Perriers-sur-Andelle. Tél. : 32.49.14.81

Vds jx MD : Aladdin, Pete Sampras, Tennis px :  
199 F pce bte + not. Christophe COURCIER, 3,  
rue René Barthelémy, 92160 Antony. Tél. : (16-  
1) 46.66.94.71

Vds Shining Force 1 et 2 px : 200 F Nba Jam  
150 F. Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles  
Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-  
1) 64.28.42.05

Vds jx MD 50 à 200 F. Nicolas FERMAUT, 117,  
rue Aristide Briand, 78700 Conflans-Saint-Ho-  
norine. Tél. : (16-1) 39.19.40.21

Vds 3 jx : Sonic, Pelé, Altered beast 250 F ou  
100 F pce Matthias. Tél. : (16-1) 60.20.79.14

Vds MD + man. + 3 jx (Dragon Ball Z, super off  
Road...) px : 630 F. Jérôme GARABEDIAN, 28, bd  
de Marcel, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon.  
Tél. : 78.59.24.22

Vds MD Propad + man. + 2 px Earthworm Jim,  
Flashback px : 100 F. Cédric AUGAGNEUR, 1, rue  
des Beins, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.90.90

Vds MD + MCD + 3 jx + 2 Pads sans fil px  
1 450 F. Mathieu LEBORGNE, 31, rue de Paris,  
77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-  
1) 64.68.44.67

Vds jx MCD : Dune 175 F Ground Zero Texas px  
200 F neufs. Éric MONJOIN, 79, bd du Général  
Koenig, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-  
1) 46.37.14.31

Vds MD + 2 man. 4 jx + Méga CD US : 1 500 F.  
David DIALE, 6, place Edison, 93420 Villepinte.  
Tél. : (16-1) 48.61.51.86

Vds MD + 32 X + 2 man. + P. Sampras, Star Wars  
px : 1 500 F. Frédéric CUGINI, 83, bld Giraud,  
94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.08.34

Vds MD + 2 Pad (un 6 bout) + 5 jx (E. Cham,  
F.F., Winter OI.) px : 900 F. Guillaume MAUREL,  
rés. les Saules, bât. : A, n° 3, 11100 Narbonne.  
Tél. : 68.42.46.90

Vds MD Néo-Géo, GG, jx ssp. px bas. Stéphane  
FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Nar-  
bonne. Tél. : 68.65.05.49

Vds MD + jx (Roi Lion, Mickey, Sonic 2, G. Spot,  
Aladdin, etc.). Alexandre JOSSERAND, 576, rue  
du Peloux Vial, 01310 Polliat. Tél. : 74.25.73.54

Vds MD + 3 man + Menacer + 24 jx. MK1 et 2,  
Nba Jam, T2... px : 2 400 F. Alexis CRETEUR, 99,  
rue Lambrecht, 59500 Douai. Tél. : 27.96.70.38

Vds Sunset Riders, Ecco, Jurassic, Mortal etc à  
200 F. Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02

Vds MCD II + MDII + 1 jeu + démo px : 1 000 F  
Mathieu LEBORGNE, 31, rue de Paris, 77420  
Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.44.67

Vds 10 jx MD px : 1 500 F. (Aladdin, Cool Spot...)  
Aurélien TAVIER, 150, rue de la Richelandière,  
42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.32.39

Vds MD + 3 man. + 11 jx (Sof 2, Quack, Sonic 1,  
2, Street 2, etc.) px : 2 100 F. Gilles BALMET, 25  
bis, cours Berriat, 38000 Grenoble.  
Tél. : 76.46.10.00

Vds jx MD : Mortal Kombat II, 200 F et sur MCD  
Terminator px : 150 F. Xavier PICOT, 15, rue  
Curie, 77230 Saint-Mard. Tél. : (16-  
1) 60.03.20.45

Vds MD + Earth Wormy & Flashback, 2 man  
px : 800 F. Benoît LAFFARGE, 43 C, rue du  
Maréchal Leclerc, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf.  
Tél. : 35.77.75.93

Vds MD + Fifa 95 + 1 man. turbo px : 600 F  
Olivier GUITTON, 14, rue de Gélès, 33320 le  
Taillan. Tél. : 56.95.38.11

Vds MD + Sonic 3 px : 700 F. Frédéric HEUZE,  
Tél. : (16-1) 48.25.65.47

Vds MD + 2 jx + MCD 2 + 6 jx px : 2 000 F  
Olivier ROBERT, 17, rue Saint-Thiébaud, 68800  
Thann. Tél. : 89.37.93.46

Vds MD : 200 F; vds jx de 50 F à 299 F (P. Sampr.  
sonic 2...). Adrian LAVY, Bonnatrait-Sciez,  
74140 Douvaine. Tél. : 50.72.63.02

Vds MD 32 X + Doom + Virtua Racing (neufs) px  
1 250 F. Alexandre BERUET, 12, rue de Moscou,  
75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.94.23.56

Vds jx MD (Mortal Kombat, Cool...). Baptiste  
PERROT, 30, rue Henri Laplanche, 22100 Dinan.  
Tél. : 96.39.85.48

Vds SF II : 180 F. Nba Jam : 220 F Street of Rage  
2 : 90 F. Karim AMARA, 129 bis, rue de Tolbiac,  
75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.38.44

Vds jx MD : Le Roi Lion, VR, DBZ tbe. Alexandre  
DO, 9, les Cottages, 67180 Dachstein.  
Tél. : 88.38.37.00

Vds jx MD de 100 à 200 F (Shin. Force, Fatal  
Fury, MK 2...). Anthony MOHEDANO, 65, rue  
de Lorraine, 57800 Freyming-Merlebach.  
Tél. : 87.04.77.12

Vds MCD + 10 jx + adapt. + 2 man. + MD 1 +  
2 jx tbe px : 3 000 F. Fabrice CHAUDRIN, 1,  
place Descartes, 95190 Goussainville.  
Tél. : (16-1) 39.88.68.45

Vds MD + 10 jx tbe px : 1 000 F (2 joy). Nicolas  
FERRON, 254, rés. du Parc Laval, 06670 Le-  
vens. Tél. : 93.91.08.18

Vds MD + 3 man. + 11 jx (SF2, Sonic 1, 2,  
Mortal K...). px : 2 850 F. Rémi MONTEILLER,  
Brugnerolles, 30480 Saint-Paul-Lacoste.  
Tél. : 66.30.21.01

Vds MD + 2 man. + 7 jx Super et SF II + DBZ +  
Flink + Astérix px : 1 600 F. Vincent HILDEN-  
BRANDT, 34, rue Principale, 68380 Muhlbach.  
Tél. : 89.77.72.13

Vds 16 jx MD de 50 à 100 F. Vds SMS + 2 man  
+ 10 jx px : 500 F. Hervé CUBIZOLLES, chemin  
Bas de Puech Colon, 30510 Générac.  
Tél. : 66.01.84.14

Vds 8 jx : 700 F (Eco, Nba Shadow, etc.) de 50 à  
120 F. Alexandre LEFRANC, 180, chemin des  
Prud'hommes, 13010 Marseille.

Vds Urba Strike, Soleil, SS Fighter 2 de 250 à  
350 F. Michel HARDY, 72, rue Gabriel Péri,  
92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.67.94

Vds Lands, SF2, MK, Nhipa, P. Samp, Soleil, Dune  
2, Sonic 1, 2, Julien VANEGUE, 27, rue Bourda-  
loue, 76600 Le Havre. Tél. : 35.53.31.47

Vds MD 32 X + 3 jx + 2 man. px : 2 150 F  
Néo-Géo + 2 man. + Aof 2 CS px : 1 900 F  
Jean-François PIOT, 46, allée Jean-Baptiste  
Clément, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-  
1) 48.48.25.29

Vds MD + 16 jx (Virtual Racing, Super SF 2, Ro  
Lion) + 5 man. + adapt. px : 3 400 F. Gaëtan  
PECHBERTY, 28, impasse Bajou, 94230 Ca-  
chan. Tél. : (16-1) 46.65.24.34

Vds MD 2 + 2 man. + Sonic 2 + pist  
+ 6 jx. Michel ROKOSZ, 40, rue Bouziri,  
Aviation, 002127 Rabat, Maroc.  
Tél. : (00.21.27) 75.95.82

## DIVERS

Vds pour Saturn ach. jx, vds Clock Work Night ou  
éch. Gérard SAGROUN, 26, av. Dode de la  
Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92

Vds NG + 1 M + 2 jx + M. Card : 1 400 F SN +  
ZM + 4 jx + AD : 990 F MD + 2 M. + 4 jx px  
800 F. Arnaud BARBIER, 4, rue Delerue, 92120  
Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.99.95

Vds Néo-Géo + 2 pads + card + side kicks +  
FF Special tbe px : 2 300 F. Guillaume DECO-  
RET, 9, rue des Figuiers, 66240 Saint-Estève.  
Tél. : 68.92.60.98

Vds Néo-Géo + man. + Mag Lord + World H. II  
+ F. Fury spéc. px : 1 500 F. Antoine DELLA-  
MARIA, 4, rue de la Promenade, 88400 Gérard-  
mer. Tél. : 29.60.81.39

Vds Néo-Géo + 5 jx — État neuf px : 2 500 F  
Stéphane FUVEL, L'Envers des Étages, 74220  
La Cluse. Tél. : 50.02.44.02

Vds Néo-Géo + 2 man. + FF2 + S. Shodown +  
S. Sidekicks px : 3 000 F. David YOUYOU, 98 C,  
av. du Général Leclerc, 77610 La Houssaye-en-  
Brie. Tél. : (16-1) 64.07.45.66

Vds syndicate sur Jaguar : 300 F. Alain AUBRY,  
rés. le Chesneau, Bât. C, 95700 Roissy-en-  
France. Tél. : (16-1) 48.62.12.43

Vds Saturn + Virtua Fighter + Pad px : 3 500 F  
Arnaud CELLY, 40, rue de Lannoy, 59800 Lille.  
Tél. : 20.04.29.97

Vds Néo-Géo + man. : Samouraï Shodown, px  
1 600 F à déb. Sébastien LAPERSONNE, 3, allée  
du Clairbourg, 91370 Verrières-le-Buisson.  
Tél. : (16-1) 60.11.91.19

Vds Néo-Géo + 2 man. + World Heroes  
1 590 F tbe. Paul ARMAND-DELILLE, 33, rue  
la République, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.31

Vds jx NG (3 CB L. Resort M. Lorb Sengoku  
Fight Cyber Lip...). Lionel BRUN, rue Fern  
Pauriol, 13830 Roquefort-La-Rede  
Tél. : 42.73.01.93

Vds Néo-Géo + man. + S. Shodown tbe, S. S.  
px : 2 000 F. Sébastien LAPERSONNE, 3, a  
du Clairbourg, 91370 Verrières-le-Buis  
Tél. : (16-1) 60.11.91.19

Vds ou éch. sur Saturn Virtua Fighter et Clock  
Night. Jacky BRIXHE, 2, rte de Crusnes, 57  
Aumetz. Tél. : 82.91.84.27

Vds Néo-Géo + MCard + 2 man. View Point  
Sidekick 2 tbe px à déb. Jean-Philippe BLA  
125, rue Ernest Pernet, 73190 Challes-  
Eaux. Tél. : 79.72.83.97 (ap. 19 h)

Vds 3 do + 8 jx px : 3 500 F. Grégory LAS  
BLIERE, 3, rue des Cailles, 77420 Champs-  
Marne. Tél. : (16-1) 60.05.33.16

Vds Néo-Géo + 4 jx + MC + man. px : 2 000 F  
Olivier VINCENT, 10, allée de Condé, 93  
Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.71.82

Vds jx sur Saturn et PSX. Ach. jx sur 300. Lud  
BROTONNE, 3, rue Roberval, 75017 P  
Tél. : (16-1) 42.29.03.56

Vds Atan STE 1 mo + impri. + jx px : 3 000 F  
sép. Éric MARTIN, 73072, av. Georges Po  
doux, 02000 Laon. Tél. : 23.20.20.41

Vds ou éch. jx GB, GG, Snin px de 100 à 300 F  
Samuel WAGOWSKI, 21, rue du Buisson Sa  
Louis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.5  
(W.E.)

Vds Néo-Géo + 2 Pad + Art of Fighting I  
Nam. 75 px : 1 500 F. Philippe DIAS, 8, av.  
de Kock, 93220 Gagny. Tél. :  
1) 43.09.76.14

## ACHATS

Ach. imprimante pour Amiga 600. Guilla  
GUIGNON, 13, rue des 7 Arpents, 67480 S  
felweyrsheim. Tél. : 88.20.04.52

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre  
annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et  
ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être  
domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coor-  
données utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les  
annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro,  
valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous  
publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui  
joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une  
demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du  
3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde  
pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre  
reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la  
loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le  
territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à  
deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de  
ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les  
annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées  
à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

### RUBRIQUE CHOISIE :



ACHATS



VENTES



ÉCHANGES



CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R P

Consoles + n° 44

### MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Super Nintendo
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA s  
publiées dans la limite de la place disponible.

CONSOLES + 130



# CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO



11 NUMÉROS  
de CONSOLES+



CE SUPER TEE-SHIRT  
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement  
au lieu de ~~352 F~~ !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

**64 F D'ÉCONOMIE !** Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

\*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de **352 F**. Je réalise une économie de **64 F**.

**OUI**, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N°

Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

E 44

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :     Ville : .....



# Systeme de Notation

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voici comment il fonctionne.

**GENRE DU JEU:** Plates-formes? action? réflexion? aventure? simulation sportive?... Chaque jeu a son genre, et on vous le donne.

**NOMBRE DE JOUEURS:** Nombre de joueurs, simultanément ou non.

**CONTROLE:** Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

**DIFFICULTE:** Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE:** Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu).

**CONTINUE:** Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**PRESENTATION:** Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

**GRAPHISMES:** Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION:** Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

**MUSIQUE:** Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

**BRUITAGES:** Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de "La Guerre des étoiles" ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**DUREE DE VIE:** Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

**JOUABILITE:** Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

**INTERET:** Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

**NINTENDO/SNIN**  
**AVENTURE**  
**décembre**

## PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur du jeu, la machine sur laquelle il tourne, le genre et la date de sortie du jeu en France (sous réserve de changements).

*Code des prix utilisé dans Consoles +*

A : JUSQU'À 99F - B: DE 100 À 199F.  
C : DE 200 À 299F. - D: DE 300 À 399F.  
E : DE 400 À 499F. - F: DE 500 À 699F.  
G : DE 700 À 999F. - H: DE 1000 À 1499F.  
I : DE 1500 À 2000F.



**ÉDITEUR: BULLFROG**  
**DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**SIMULATION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**CONTINUE: MOTS DE PASSE**

**PRESENTATION 85%**

Le système de menus cachés est efficace et rapide.

**GRAPHISMES 86%**

Les manèges et les décors sont réussis. De rares bugs d'affichage.

**ANIMATION 80%**

Si le scrolling rame un peu, les nombreuses animations donnent vie au parc d'attractions.

**MUSIQUE 82%**

A chaque manège est associée une petite mélodie. On se croirait à la foire du Trône.

**BRUITAGES 85%**

Aussi marrants que la musique, les bruitages permettent de repérer les accidents.

**DUREE DE VIE 84%**

Seuls les fêrus de simulation sauront exploiter ce jeu comme il le mérite.

**JOUABILITE 83%**

Le maniement au joystick est pratique, même si quelques options n'auraient pas été de trop.

**INTERET 89%**

On a rarement vu de simulation si originale et amusante sur console. Une valeur sûre.

## Note

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

**90 et + (18 et +):** c'est un super jeu! Il peut-être un Mega Hit Consoles+! Il ne manque sous aucun prétexte.

**80-90 (16-18):** un très très bon jeu! Il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

**65-80 (13-16):** un bon petit jeu qui fera les amateurs du genre.

**45-65 (9-13):** un jeu très moyen... acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux.

**30-45 (6-9):** encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez pas le prendre qu'à vous-même en cas de besoin.

Ze Killer n'est pas loin.

**12-30 (2-6):** un jeu nul! Quelques heures et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer!

**12 et - (moins de 2):** beurk! Quel jeu! A n'acheter sous aucun prétexte.

## Mention Spécial

### CONSOLES+ D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le C+ d'or est la récompense ultime, il caractérise la crème de la crème, le nirvana ludique. A ne louper sous aucun prétexte.

### MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

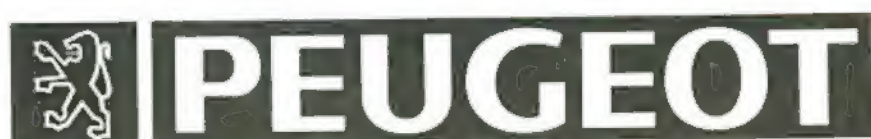
### CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.





scooter 50 cm<sup>3</sup>, dès 14 ans.



Le Buxy RS a évidemment des concurrents mais  
ils ne sont pas tous autorisés à circuler en agglomération.

LE BUXY RS A TOUS LES AVANTAGES DU TAUREAU : FORCE, ROBUSTESSE, VIVACITÉ...

IMMÉDIATEMENT, VOUS VOUS DITES : "POURQUOI NE PAS ACHETER PLUTÔT UN BON BESTIAU ?". ET BIEN LA RÉPONSE EST SIMPLE :

LES TAUREAUX, MÊME HAUT DE GAMME, N'ONT PAS DE PNEUS LARGES. ALORS, IMAGINEZ-LES PRENDRE UN VIRAGE À 180°.



Cogis/Gissey



# **THE BULLET IS BACK!**



## **Pete Sampras Tennis '96**

Vous mourrez d'envie de trouver  
pour cet été un jeu de tennis très  
réaliste sur votre Mega Drive?  
Votre souhait est exaucé,  
Pete Sampras Tennis '96 arrive,  
et il ne vous laissera pas avide de  
sensations bien au contraire!  
A réserver d'urgence pour  
tous les vrais champions.



Codemasters 